BEDAVA TAM SÜRÜM OYUN MASTER OF ORION II

TÜRKİYE'NİN 1 NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL



ARALIK/2000

www.level.com.tr • 2000/12 • ISSN 1301-2134 • 2.600.000TL (KDV DAHİL)

play
24 sayfa PlayStation







İNCELEME

Red Allert II
Amerika istila ediliyor!!!

Delta Force III: Land Warrior
Bu sefer hem senaryo hem 3D desteği var.

Heroes Chronicles
Yeni senaryolarıyla Heroes III yeniden...

Close Combat 5
Normandiya çıkarması tekrar bilgisayarlarda.

STRATEJİ: DEUS EX • BALDUR'S GATE II • THE LONGEST JOURNEY • GALATA • MASTER of ORION II

Nihayet



Cem Şancı
Yazı İşleri Müdürü

Sekiz ay önce, bu sayfada, sevgili Sinan askerlik görevini yapmak için aramızdan bir süreliğine ayrıldığını bu süre zarfında da dergideki görevini benim üstleneceğimi yazmıştı size, hatırlarsınız. İşte sonunda o sekiz ay geçti ve Sinan askerlik görevini bitirerek aramıza geri döndü. Bu aydan sonra artık bu sayfada Sinan'ın özlediğiniz yazılarını okuyabileceksiniz. Bu müjdeyi vererek bu ayki sayıya başlamak istedik. İçeride de, dünyanın en çok satılan ve beğenilen Fifa, Red Alert gibi oyunların açıklamalarını, beklenen oyunlar hakkındaki ön bakışlarımızı, ısrarla istediğiniz, Baldur's Gate 2 hakkındaki çözümümüzü, Maddog ve benim uzaya kaçış hikayemizi ve hoşunuza gideceğini bildiğimiz pek çok yazıyı bulacaksınız, her ay olduğu gibi.

Bu ay o kadar çok oyunla karşılaştık ki bazılarını yer darlığından dergiye alamadık

Ayrıca bu ay da orijinal, tam sürüm oyun verme geleneğimizi sürdürdüğümüzü göreceksiniz. Dergiyle gelen 2 CD'den birinin, strateji oyunları arasında çok önemli bir yere sahip, random oyunlar üretmesi nedeniyle defalarca oynanabilen ve Level ofisinde hala bilgisayarlarda yüklü olan ender oyunlardan biri, Master of Orion II olduğunu göreceksiniz.

Önemli bir konuda bu ay derginizin içinde çıkacak olan anketle ilgili. Biliyorsunuz Level devamlı değişen, dinamik bir dergi. Bu değişimlerin, yeniliklerin sizlerin daha çok hoşuna gitmesi için, tam olarak ne istediğinizi bilmemiz gerekiyor. Bu yüzden bu ay dergiyle verilecek anketi cevaplayıp geri göndermeniz, derginizi istediğiniz gibi görmenize yardımcı olacaktır. Hepinizin katılacağını umuyorum.

Beğenmeniz dileğiyle.

Call of Cthulhu, brrrr

H.P. Lovecraft'ın kitapları Türkçe olarak yeni yeni ülkemize girmeye başladı ama romanları uzun zamandır yurtdışında insanları korkutma görevini sürdürmekte. Yaratıcılığı ile insanların saygınlığını kazanmış olan yazarın bu en ünlü romanı Metallica'nın şarkılarına bile konu olmuştu. Headfirst Productions şimdide kitabın masa üstü oyununu PC'ye aktarmaya hazırlanıyor. Dünya, insanların ayak basmasından çok daha önce Great Old Ones tarafından yönetiliyordu. Onları dünyaya çok daha güçlü varlıklar göndermişti. Dünyanın derinliklerinde hapsolmuş bu varlıklar ancak yıldızlar çıktığında etrafta dolaşabiliyordu.



Oyuncular işte bu varlıkların dolaştığı karanlık koridorlarda gezintiye çıkacaklar. Ne gezinti ama! Yolları boyunca bir çok bulmaca ve yaratıkla uğraşıp canlarını zor kurtaracaklar. Headfirst bu duyguyu tam verebilmek için çok detaylı grafiklerle ve etkileyici ses efektleriyle karşımıza çıkacağına söz veriyor. Ayrıca Call of the Cthulhu ile bir şekilde ilgilenen insanların başına garip şeyler geldiğine dair bir söylenti varmış ve programcılarda bundan bir şekilde paylarını almışlar. Bunun nasıl korkutucu bir olay olduğu tartışılır ama resimde de görebileceğiniz üzere kuşun biri pencerelerinden içeriye başarılması imkansız bir atış yapıp, resimdeki kırmızıyla işaretli alana pislemiş ve bunun nasıl olduğuna dair hiç kimse bir açıklama getirememiş. Buradan Headfirst'teki arkadaşlara seslenmek istiyoruz.



Sevgili arkadaşlar, siz Avrupalılara garip gelen bir çok şey gibi bu da bizim için çok normal bir olaydır. Türkiye'de daha kimler, nerelere, hangi şekillerde pislemekte bir gelip görseniz herhalde şaşkınlıktan orada düşüp ölürsünüz.

Saygılarımızla,
Level Editörleri.

Kaçıncı Eurofighter?

İngiltere'nin önde gelen oyun yapımcılarından Rage Eurofighter ile uçaklarını konu alan bir simülasyon yapmak için bir süre önce anlaşma yapmıştı. Buna göre Eurofighter Rage'i gerekli bilgilerle donattı. Oyun şu anda 2001 Rage'in Warringtondaki stüdyolarında yapım aşamasında ve iki bin bir senesini bahar aylarına doğru elimizde olacak. Oyun kullanıcılarına etkileşimlerini katabilecekleri bir senaryo ve bir dizi görev sunacak.



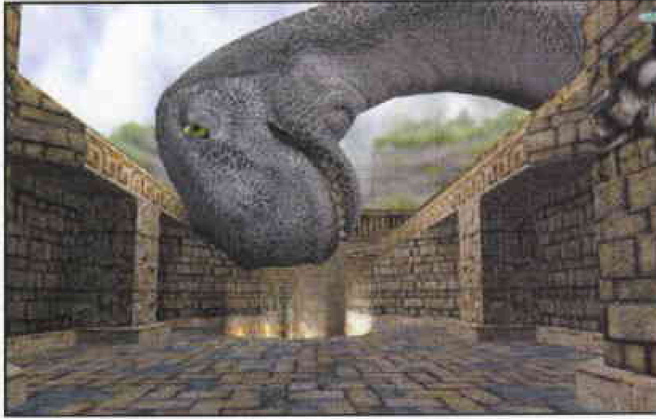
Bildiğiniz gibi Eurofighter dünyanın en çevik ve güçlü uçaklarından birisi. Uçağın dizaynını Alenia Aerospazio, British Aerospace, İspanyol CASA ve Daimler Aerospace gibi Avrupa'nın önde gelen şirketleri yapıyor. Uçak şu anda üretim aşamasında ve yaklaşık olarak 2002 senesinde hizmete girecek. Ama daha şimdiden büyük Avrupa ülkelerinin siparişleri alınmış durumda ve filolarını bu uçaklar üzerine kurmaya hazırlanıyorlar. Şimdiye kadar hazırlanan bütün Eurofighter oyunlarının gerçekçiliği ve başarısı tartışılabilir. Çünkü hiç birinde çok üstün grafiklere ve oynanabilirliğe rastlamadık. Ayrıca hiç biride Eurofighter daha göklerde uçmadığı için biraz uydurma olmaktan öteye geçemedi. Rage bu kez oyunu uçağın görücüye çıkmasına çok yakın bir süre önce piyasaya sürecek. Bakalım bu kez başarabilecekler mi?

Gunman Chronicles

Sierra, Half Life oyununun elde ettiği başarıyı sonuna kadar kullanacak gibi görünüyor. Önce Counter Strike'ın yeni versiyonunu çıkardılar. Şimdide Half Life motoru kullanan bir 3D shooter , Gunman Chronicles ile bizi yeniden etkilemeye hazırlanıyorlar. Oyun Half Life motorunun yanında oyunun yapay zekasını da kullanacak.

Oyunun konusu şöyle: Kahramanımızın yaşadığı gezegen yaklaşık olarak beş senedir Xenomes adlı uzaylı ırkın saldırılarına uğramaktadır. Bu süre içinde düşmanlarına cesurca karşı koyan yerli halk bir süre sonra uzaylıların DNA'larındaki bir değişiklik sonucu daha büyük ve güçlü olarak saldırdıklarını fark eder. Uzaylıların istilası artık hızla yayılmaktadır ve durdurmak çok daha zor olmuştur. Bu sırada Gunmen'lerin lideri olan General çarpışma sırasında ölür ve yerine varis olarak sizi bırakır. Artık, galaksinin batı tarafındaki tek adalet temsilcileri olan Gunmen liderleri olarak göreviniz bu istilanın kaynağını bulmak ve uzaylıların kökünü kurutmaktır. Konu olarak biraz uzak batı, biraz kötü uzaylı yaratıkları içeren oyun.





Yıllar sonra yeniden Defender of the Crown

Eski oyuncular yukarıdaki başlığı okuduklarında kesinlikle eski commodore 64 dönemine döneceklerdir. Ve ilk hatırlayacakları şeyde at üzerinde rakip şövalyeyi mızraklamak için ne kadar çok uğraştıkları olacaktır. O baş belası mızrağı karşı tarafın kalkanının biraz altına vurmak ne kadarda zor bir işti. İngiltere'nin ortalarındaki Sherwood ormanında Robin Hood ve yandaşları da olmasa işimiz iki kat daha zor olurdu. Cinemaware'de bu eski klasiği sevenler için oyunun yeni versiyonunu hazırlıyor. Fakat eskisinden farklı olarak bu kez tacın şampiyonluğunu Robin Hood üstleniyor ve ülkeyi malum düşman Prens John'dan kurtarıp Kral Richard'ı esaretten geri getirmeye ve İngiltereyi yeniden tek bir bayrak altında birleştirmeye çabalıyor. Bu amacına ulaşabilmesi için okçuluk, kılıç, mızrakla dövüş ve kuşatma alanlarındaki becerilerini sergilemesi gerekli.

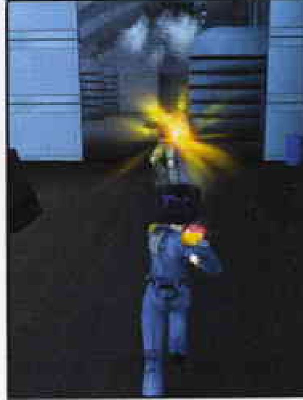
Oyunun içinde kendine has role playing, strateji ve aksiyon özellikleri, tıpkı eskisinde olduğu gibi, birbirine uygun bir şekilde kurgulanacak. Oyuncular ormanda zenginleri keselerinin ağırlığından kurtarırken büyük kuşatmalarda kaleleri mancınık ve koçbaşlarıyla darmadağın edecekler. Ayrıca turnuvalara katılarak mızrak dövüşü yapacak ve yaya ve at üstünde okçuluk yeteneklerini sergileyecekler. Oyunun 1986 da yayınlanan ilk versiyonun tüm dünya üzerinde 1,000,000 civarında sattığını düşünürsek bu yeni versiyonu daha şimdiden koleksiyoncular için iyi bir parça sayılabilir. Eski oyunlardan Pool of Radiance'den sonra şimdide Defender of the Crown yeniden yapılıyor. Acaba oyun firmaları yeni konu bulmakta zorlanmaya mı başladı yoksa eski satış performanslarını yakalamak için tozlu raflarımı karıştırıyorlar?



Oni ilerlemeye devam ediyor

Oni uzun zamandır beklenen bir aksiyon oyunu. Oyun piyasaya çıkmadan bir çok dergiye kapak oldu ve on incelemelerinden çok olumlu eleştiriler aldı. Oynanış olarak Tomb Raider serilerilerine benzeyen oyun en çok aksiyon sahnelerinin güzelliğiyle adından söz ettiriyor. Lara Croft'una rakip gösterilen oyununu kahramanı Konoko ise bir başka tartışma konusu. Oyun piyasaya çıktıktan sonra onunda etrafta bir sürü pozuna rastlayabiliriz. Bunun yanında menülerinin kolaylığı ve basitliği de çok övgü alıyor. Bunlar dışında yaptıklarımız bulmaca çözüp kötü karakterleri öldürmekten ve tuzaklardan kurtulmaktan ibaret olacak. Tabii ki gizli level'larda oyunda yer alacak. Ayrıca Konoko doğulu olduğu için dövüş stilleri Lara'dan çok daha farklı ve çok daha değişik ve yaratıcı hareketler yapabiliyor. Örneğin düşmanın arkasına geçip onu ayak bileğinden yakalayarak yüz üstü düşürebiliyor ya da boynunu kırabiliyor. Oyuna bunun gibi bir çok hareketler yapabileceğiniz kombolar eklenmiş. Eğer yakın dövüş olmazsa bu kez de etrafta bulduğunuz silahlarla rakiplerinizin canını yakabiliyorsunuz. Silah bulamazsanız rakibinizin silahına vurarak elinden düşürebilir ve onlar yerden almadan siz kapabilirsiniz. Ayrıca oyun ilerledikçe yeni hareketlerde öğrenebiliyorsunuz. Tüm bu hareketler doğal bir şekilde yapılıyor. Oyundaki level'lar ise devasa olacakmış. Oni özellikle dövüş tarzıyla Lara'ya fark atacak gibi görünüyor. Tabii oyun gelmeden daha fazla bir şey söyleyemeyiz.





Serious Sam ?

Avrupalı bir grup oyun programcısı olan Croteam Serious Sam adlı bir 3D shooter yapıyorlar. Bir oyuna neden Sam 'Serious' Stone yani "Ciddi " takma adlı bir kahraman bulmuşlar bu tartışılır ama konularında bayağı iddialı oldukları kesin. Doom II'nin 32 haritasında bile, en yüksek zorluk derecesinde toplam 3735 yaratık bulunurken Serious Sam'de bir haritada 1000 den fazla yaratık olacakmış.

Evrende hemen hemen bütün ırkları sırf eğlence için yok etmiş olan eski ölümsüzlerin sonuncusu Tah-Um sıraya dünyayı almıştır. Kaderlerinin farkında olmayan dünyalılar ise eski Mısır medeniyetini araştırırken daha önce dünyaya ayak basmış olan Sirian ırkının kalıntılarına rastlamışlardır. Bu kalıntılar içinde bir çok doküman da bulunmaktadır. Daha da ilginci bu dokümanlar bulunmak için oraya kasten bırakılmış gibi görünmektedir. Belgeleri çözen insan ırkı bunların Tah-Um tarafından yok edilmiş bir ırktan geriye bırakılmış, tehlikeyi anlatan ipuçları olduğunu anlar. Bu sırada insanlığın uzaydaki direniş noktaları büyük bir hızla kırılır ve düşman son darbeyi vurmaya hazırlanmaktadır. Sirian'ların bıraktığı belgelerden geriye bıraktıkları bir zaman gemisi olduğunu öğrenen insanlar son çare olarak seçkin bir birliğin tecrübeli üyesi Sam'i geçmişe gönderip Tah-Um'u henüz güçsüzken yok etmeye ve böylelikle geleceği değiştirmeye karar verirler.

İşte hikaye bundan ibaret. Oyun 2001'in ilk çeyreğinde hazır olacakmış. Yapımcılar eğer iddialarını gerçekleştirebilirlerse çok büyük ve yorucu savaşlar bizi bekliyor demektir. Bir haritada 1000'den fazla düşman demek adım atacak yer kalmayacak demektir. Sanırız biraz yer açmakta bize düşecek.



Bizden Duymuş Olmayın

■ West Point savaş akademisi Shrapnel Games'in zırhlı araç simülasyonlarından Steel Beasts'in tam 1040 kopyasını satın aldı. Şirketten yapılan açıklamada oyunun sınıflarda ders içi eğitim için kullanılacağı belirtildi. Demek ki çok geç olmadan Steel Beast'ten bir kopya edinsek hiç fena olmayacak.

-Uzun zamandır beklediğimiz Obi-Wan PC için yapılmayacak. Lucas Arts'ın web sitesinde beklenen third person shooter'ın proje olarak PC için yapılmayacağı açıklandı ve buna sebep olarak mevcut PC teknolojisinin yetersizliği gösterildi. Urun bunun yerine yeni nesil konsollarda satışa sunulacak. Buna karşın Lucas Arts Verant ve Bioware ile işbirliğine girerek PC için yeni projeler üretecek.



■ Bu sene piyasaya çıkan Dracula'nın yenisi geliyor. Dreamcatcher Games 2001'in ilk çeyreğinde Dracula II adlı bir devam oyunu çıkaracağını açıkladı. Oyun şimdiden bitmiş durumda.

-Sierra Studios ve Gearbox Software Half-Life'ı PlayStation 2 için piyasaya süreceklerini açıkladılar. Oyunda bilinen half-Life tarzı dışında PlayStation 2 için eklenmiş özel multiplayer mod'larda olacak. Oyun 2001'in ikinci çeyreğinde hazır.

■ UseYourHead satışa sunuldu. Bu sistem kafa hareketlerini algılamak ve oyun komutlarına çevirmek için bir USB PC kameraya ihtiyaç duyuyor. Sistem bir çok first ve third person oyunla uyumlu olarak yapılmış. Ne diyelim sırf kafa hareketlerimizle bir 3D shooter oynamak çok zevkli olabilir ama biz genede bir süre daha bu tip programların yeterliliğine kolay kolay inanacak gibi görünmüyoruz.

■ EverQuest intihari ile ilgili söylenti araştırılıyor. Gönüllü olarak EverQuest'te rehberlik yapan, 19 yaşındaki Leza takma adlı bir oyuncu Verant Interactive'den rehberliğinin iptal edildiğine dair aldığı haberin hemen ardından intihar etmiş. Şimdilik bir söylentide olsa bu olay şirket çalışanlarını negatif olarak etkilemiş durumda. Olay hala polis soruşturmasında. Fakat bu arada bu konu hakkında message board'lara bırakılan her mesaj görevlilerce silinmekte.

İd: Team Arena çok yakında

İd Quake III: Arena için yeni bir genişleme paketi olan Team Arena'yı hemen hemen bitirdiğini ve çok yakında piyasayı süreceğini ilan etti. Paketten önce bir demo ve hemen arkasından da Quake için bir patch yayınlayacak olan firma bir çok hatayı onarmış. Genişleme paketinde multiplayer için yeni mod'lar bulunuyor. Bu mod'lar dan birinde takımlar bir oyuncu öldüğü zaman arenanın ortasında beliren eşyalar için birbirleriyle çarpışıyorlar. Bu eşyalardan birini alan oyuncu skor yapmak için onu rakip takımın kalesine götürmek zorunda. Bir başka mod'da ise takımlar kendi kalelerinde duran bir heykeli korumak ve rakip takımın heykelini yok etmek zorundalar. Heykeller ise vurulmadıklarında yavaş yavaş sağlıklarını yeniden kazanıyorlar.

Bu mod'lara ek olarak pakette yeni silahlar ve power up'larda geliyor. Bu yeni power up'lar size takımda belli bir görev verecek nitelikte. Biri sizi daha hızlı yaparak keşfetmenizi kolaylaştırırken bir başkası ise vuruş gücünüzü iki katına çıkartıyor. Power up'ı taşıyan oyuncu öldüğünde power up kaledeki yerine geri dönüyor. Ayrıca her oyuncu yalnızca bir power up kullanabiliyor.

Silahlarda ise güncelleştirilmiş eski dost nail gun geri dönüyor. Bunun yanında yeni bir mine launcher etrafa mayın döşemenizi sağlayacak. Team Arena, oyuncuların kendi takım elemanlarını daha kolay tanıyabilmeleri için kendi önceden dizayn edilmiş logolarını ve texture'larını kullanmalarına izin verecek. Ayrıca oyun içindeki menüler, haberleşme ve stratejik planlamada daha kolay olacak. Genişleme paketini kullanmak için tabiki bir Quake III: Arena sahibi olmalısınız. Bakalım tüm bunlar Quake'in Unreal'la arasında fark açmasını sağlayacakmı?



God Games Stronghold peşinde

Tepe üstündeki kalenizin en yüksek kulesine çıkıp güçlü duvarlarınızın arkasında, şöyle azametle topraklarınızı seyretmek nasıl bir duygudur acaba? Bunu öğrenmek için biraz daha sabretmek zorundayız. Çünkü God Games Stronghold adlı bir strateji yaptığını yeni açıkladı. Söylediklerine göre oyun Caesar III' ün şehir inşası ve Age of Empires'in oynanışının bir karışımı olacakmış. Yer olarak ortaçağ Avrupası'nda geçecek olan oyunda yapmamız gereken kendi yerleşimlerinizi ve kalelerinizi kurmak ve kuşatmalara girişmek ya da kuşatmalara karşı koymak olacak. Oyun savaştan daha çok binalarınızı kurmak ve halkınızı yönetmekle geçecek. Yani bir derebeyinin tüm sorumluluklarını real time olarak yerine getireceğiz. Ayrıca 30'dan fazla duvar, kule ve kuşatmaya karşı koymak için gereken tüm silahlar oyunda olacak. Bunun yanında 50'den fazla bina ve asker çeşidi de bulunacak. Stronghold'da yaptığınız kaleler içinde kendi lordlarını, soytarılarını, köylülerini ve hatta bitkilerini bile içerecek. Oyunun içindeki tüccarlar, satılan mallar hatta eğitilecek askerler bile kaleyi inşa ediş şeklinize göre değişecek.

Oyundaki savaş meydan muharebelerinden daha çok kuşatmalara dayanacak ve toplam 20'den fazla tek kişilik görev içerecek. Oyunu isterseniz online olarak arkadaşlarınızla da oynayabileceksiniz.

Stronghold'u yapan takım daha önce Caesar ve Lords of the Realm oyunlarını yapan takımların as elemanlarından oluşuyor. Neler yaptıklarını 2001 sonbaharına doğru göreceğiz.









Infantry: Acknowledged !



Büyük multiplayer oyunlarının hep aynı isimler etrafında dolaşacağını da kim söylemiş? Verant Interactive'in Everquest'i kadar iddialı olabilecek bir oyun çok yakında piyasada. Adı Infantry. Konu olarak gelecekte insanların tüm galaksiye yayıldığı ve, şu sıralar çok moda olan, büyük şirketlerin gezegenleri paylaştığı bir ileri teknoloji çağında geçiyor. Oyun şu anda Internetten kolaylıkla indirebiliyor ve ücreti bütün online oyunlarda olduğu gibi yalnızca aylık 10$. Infantry çok geniş oyuncu sayısına hitap edebilmesi için yapılmış ve içine geliştirebileceğiniz 500 civarında yetenek barındırıyor ! Bu diğer online oyunlarla karşılaştırdığınızda dev gibi bir yetenek ağacı demek. Oyun içinde en fazla 150 oyuncunun barınabileceği arenalarda oynanıyor. Bu arenalar dışında isterseniz kendi takımlarınızı oluşturabiliyorsunuz. Yani diğer oyunlarda olduğu gibi guild'ler kurup birbirinizle meydan savaşları yapmanızda mümkün. Savaşçı sınıfları dışında isterseniz tamirciden sağlıkçıya ya da şoföre kadar bir çok rolü oynayabiliyorsunuz. Bunların dışında bir psionic olup beyin gücünüzle rakiplerinizin beyinlerini bir domates gibi patlatmanızda mümkün. Gözle görünmeyen alanları görüp saldırı planları da yapabilirsiniz. Bir çavuş olup tüm çarpışmayı planlamanızda mümkün. Oyunda elinizin altında 200 civarında da silah bulunacak. Bunların içinde ağır silahlar var yani bazuka kullanabileceksiniz. Ambulanstan hava araçlarına, duvar delen arabalardan taşıma araçlarına kadar bir çok araç kullanabilmenizde mümkün. Oyunda ayrıca oynayabileceğiniz birkaç mod da var, bunlar bir nevi maç yaptığınız Gravball, Capture the Flag'in adı değiştirmiş hali Ambush, meydan savaşı yapacağınız Skirmish, Team Deathmatch ve oyunun asıl oynanış yeri olan Infantry CTF. Yapımcısı Harmless Games olan oyun şu anda son test aşamasında ama yakın zamanda Multiplayer köşemize konuk ta olabilir.

Ultima Online: Third Dawn

Electronic Arts 2001'in ilk çeyreğinde Third Dawn'ı piyasaya süreceğini açıkladı. Third Dawn 200.000 Ultima aktif oyuncusu için çok büyük değişiklikler içeriyor. Her biri kendine has animasyonları olan 3D karakterler, motion capture tekniğiyle yapılmış 700'den fazla animasyona sahip 200 farklı karakter modeli oyunun içinde yer alacak. Ayrıca geliştirilmiş ışıklandırma ve gölge efektleri, keşfedilecek çok büyük yeni topraklar, bir düzineden fazla yeni yaratık, yeni büyü efektleri ve daha geliştirilmiş müzik ve ses efektleri oyunun hayranları için hazır. Oyundaki yeni toprakların adı Ilshenaur olacak. Bu toprakları 3D görmek için maalesef bir 3D kartına ihtiyacınız olacak ve eski oyundaki hesabınızla oyuna giremeyeceksiniz yani yeni hesap açmak zorunda kalacaksınız. Fakat Third Dawn yapı itibarıyle bir add on olduğu için eski oyundaki karakterinizi bu oyuna aktarabileceksiniz ve 3D kartınız olmasa da oyunu oynayabileceksiniz. Ultima Online dünyadaki en büyük online eğlencelerinden olsa da yer yer büyük problemler yaşandığı ve bazı hataları acı tecrübelerden sonra kapattıkları da bilinen bir gerçek. Ayrıca oyuna yeni bir 3D add on yapmak eskisiyle oynamaya hala devam edebilseniz de bir takım problemlere yol açabilir. Dileriz bu kez her şey eksiksiz olarak yolunda gider ve bizde geceler boyunca harcadığımız emekleri aptal bug'lar yüzünden bir gecede kaybetmeyiz.



Starpeace

Hayat ve Para



Düzen, insanoğlunun sevdiği bir özelliktir. İnsanlar karmaşadan ve belirsizlikten korkarlar. Mutlu insanlar, gelecekleri garanti altında olan, güçlü, mutlu toplumlarda yaşarlar. İnsanları mutlu etmek ise, ihtiyaçlarını karşılamakla mümkündür. İnsanoğlunun ihtiyaçları ise, hepinizin bildiği gibi, neredeyse sonsuzdur. Her zaman daha fazlasını istemeyi bir yana bırakın, ihtiyaçların çeşitleri bile, bir insanın ömür boyunca çalışıp karşılayamayacağı kadar çoktur. Karnı acıkan insan yiyecek bulmak zorundadır. Karnı doyan insan bu kez üşür, giyecek ve barınma sağlamak zorundadır. Daha sonra temizlenmesi gerekir. Sonra yine yemek, içmek ihtiyacı doğar ama insanoğlu tek başına tüm bunları beceremez. Bu yüzden insanlar ilk çağlardan beri sosyalleşmek zorunda kalmıştır. Toplumlarda bir birey yiyecek üretirken, başka bir birey giysi üretmiştir, başka bir birey evleri yapmıştır. Yiyecek üreten, topluma yiyecek vermiş karşılığına giysi almıştır, barınma imkanı bulmuştur. Giyecek yapan, ürettiklerini topluma vererek, o toplumun ürettiği diğer ihtiyaç malzemelerini kullanmaya hak kazanmıştır. Bu şekilde, ekonomi dediğimiz dinamik ortam oluşmuştur. Malların ve hizmetlerin el değiştirdiği bu ortamda, kimin ne kadar üretim yapıp, ne kadar harcamaya hak kazandığını gösteren bir birime ihtiyaç duyulduğunda da ortaya "para" çıkmıştır.

Çoğumuzun aslında sevmediği, konuşmaktan çekindiği ya da çok değer verdiği, hayatını adadığı "para" aslında toplum hayatındaki ilişkilerin ölçütüdür. Biliyorum "delikanlıca" bir laf gibi gelmeyecek size ama, "parasız mutluluk olmayacağını" da yukarıda anlattıklarımdan sonra anlamışsınızdır umarım. Paranızın olmaması, yaşamak için ihtiyaçlarınızı giderirken başkalarından karşılıksız mal ve hizmetler almak zorunda kalmanız, bunun sonucunda da insanların bir müddet sonra sizi yük olarak görmeye başlaması, sizi itmesi anlamına gelir. Bir düşünün, siz giyecek üretiyorsunuz ya da üretmekle görevlisiniz ama üretmiyorsunuz. Lakin, mağradaki diğer insanlarla otururken onların ürettiği yiyecekleri yiyor, onların yaktığı ateşte ısınmaya çalışıyorsunuz. Ama giyecek üretmiyorsunuz bu yüzden avcılar, kış gelince av peşinde koşarken üşütüp hasta oluyorlar ve belki bazıları ölüyor veya yeterince yiyecek bulamıyorlar, çünkü üşüyorlar ve bir an önce mağraya dönmek istiyorlar. Bir müddet sonra yiyecek de azalıyor ve insanlar hastalanıp ölmeye başlıyorlar. Sonunda, sizinde bir parçası olduğunuz toplum, görevlerinizi yerine getirmediğiniz için karşılaştıkları aksaklıklar nedeniyle yok oluyor. İşte belki de bu ilkel dönemlerden kalma, herkesin topluma katkıda bulunması zorunluluğu, içgüdüsü, o katkının günümüzdeki ölçüsü olan para ile birleştiğinde, ister istemez insanlar, parası olmayanları hor görüp, aşağılayabilmektedirler. Çoğu kez insanların da paraları olmamasından utanıp, bunu saklamaya çalıştıklarına tanık olabiliriz. Ya da gösterişli malikenelerde, pahalı oyuncaklarla oynarken, hem kendilerini rahata erdirmek, eğlenmek, bolluk içinde mutlu olmak ihtiyaçlarını gidermeye çalışırken hem de topluma, kendilerinin parası olan, yani topluma katkısı olan önemli bir insan olduğu mesajını vermek isterler, farkında olmdan. Dediğimiz gibi tamamen ilkel bir içgüdüdür bu. (Ama en çok kadınlarda kendini gösteriyor, o apayrı bir yazının konusu..)

Para Kazanma Hırsı

Star Peace, bu içgüdünün, insanoğlunun daha çok, daha çok, daha çok para kazanıp, daha çok daha çok, daha çok zen-





1. kamahat	$5 892 271		
2. linsul	$4 564 022		
3. Julie MacCoy	$4 342 703		
4 dranim	$4 006 748	5 David	$2 690 094
6 bigsmurf	$1 823 630	7 Pepe	$1 386 372



gin olma dürtüsünün üzerine kurulu bir oyun. Oceanus isimli bir firma tarafından üretilen oyun, görünüşte, Alpha Centauri'ye veya Sim City'e benziyor.

Oyunun arkasındaki senaryoya göre, gelecekte, dev uluslar arası şirketlerin, ölümcül rekabet ortamı içinde ayakta kalabilmek için dünya ekolojisini mekolojisini boş verip, çılgınca üretime geçmeleri ile birlikte dünya artık yaşanmaz bir çöp yığını, zehirli atıkların ve güneş radyasyonunun tehdidi altında bir tuzağa dönüşüveriyor. Ancak şansa bakın ki tam da bu sırada, İsveçli bir matematikçi evrenin sırrını çözmekte çok önemli bir adım sayılabilecek bir buluş yapıyor ve geliştiridiği v-sayıları sayesinde, zamanda ve uzayda paralel boyutlar yaratarak, "portal" adı verilen kapılar sayesinde binlerce yıl sürebilecek yıldızlar arası yolculukların mümkün olabileceğini kanıtlıyor. Bu aşamadan sonra ise, yeni gezegenlerin kolonileştirilmesi ve bu yeni pazarlardan kar elde ederek, kolonileri "tüketen" konumdan, insanlığa yararlı hale, "üretir ve para kazanır" hale getirme yarışı başlıyor. Oldukça vahşi bir kapitalizme tanık olacağımızı sandığımız oyun, ileride çıkacak yeni bölümleri ile de yeni senaryolar ve yeni heyecanlar katarak önüne genişleme sözü veriyor oyuncularına.





Geliştirelim

Görünüm olarak fazlasıyla Alpha Centauri ve Sim City'i andıran oyun binalarınızı izometrik perspektiften görebileceğiniz gibi düzenlenmiş. Kurduğunuz binaların, ekonomiz geliştikçe zaman içinde büyüyüp yükseldiklerine, geliştiklerine tanık olacaksınız, aynı söz konusu diğer iki oyunda olduğu gibi.

Oyunun özünü, onlarca değişkeni bir birleri ile uyumla işler bir düzende tutmak oluşturuyor. İşçilerin moralleri, ücretleri ile bağlantılı, ücretler sizin karlılığınızla bağlantılı, ama işçilerin üretimi de işçilerin morallerin bağlı ve üretim sizin karlılığınızı da etkiliyor. Dolayısı ile nereye ne kadar önem vermeniz gerektiğini, nereden kısıp nereden arttıracağınızı belirlemeniz gerekecek. Tipik bir ekonomi simülasyonu aslında.

Oyunda elbette bilimsel araştırmalar da önemli bir yer tutacak. Her gün, yeni bir buluşla, yeni bir gelişmeyle karşı karşıya kalabileceksiniz. Elbette bunlar sadece sizin tarafınızdan değil rakipleriniz tarafından da gerçekleştirilecek. Rakibin, halkın, yani pazarın daha çok beğeneceği bir ürün ürettiğinde satışlarınızın ve ekonomik imparatorluğunuzun nasıl sallandığını hissedeceksiniz.

Süpriz

Şimdiye kadar okuduklarınız belki de hoşunuza fazla gitmedi. Geliştir geliştir dur. Enind sonunda bilgisayarı yenecek ve pes etmeyeceksiniz değil mi? Hayır! Size oyunun online olduğunu söylemeyi unuttuk. Yani dünyanın her yerindeki ticaret dehaları, sizinle yarışacak. Yeni dünyalar yeni yerleşimler açıldıkça hem ticaretin boyutu hem de heyecanı büyüyecek. Herşeyden öte yapımcı firma oyuna bir senaryo ekleyecek ve aynı EverQuest'te olduğu gibi, oyun dünyası değişik eklemelerle genişleyecek ve tabi senaryo da.

Öyle görünüyor ki, yakında online iş adamları, internet üzerinden, dünya ticaretini ele geçirme simülasyonu oynayabilecekler. Benzer bir deneme Cryo'nun Venice oyununda görülmüştü. Orta çağda Venedekite bir tüccarı canlandırdığınız oyunda Cryo server'larına bağlanarak diğer oyuncularla ticaret yapıyor ve büyümeye çalışıyordunuz. Ancak sistemin çok kullanışlı olmaması nedeniyle Venice kendisinden fazla söz ettiremedi. Oyuna en son girdiğimde mallarımı satacak bir tek tüccar bulamamıştım. Umarım Star Peace da aynı akıbetle karşılaşmaz.

Cem Şancı

Bunları biliyor muydunuz? Bu ay dergiyle verdiğimiz anketi cevaplayıp göndermezseniz size dergicek kırılacağız. Aşk olsun. İki kutucuğa çizgi atamayacak mısınız yani?

Starpeace
Yapım: Oceanus/Monte Cristo
Çıkış tarihi: Ocak 2001
Tahmini Sistem İht:
P 133, 32 MB RAM, 3D Acc. Ekran kartı
İlk İzlenim: Temkinli yaklaşmak lazım.

Bize Göre: Ekonomik simülasyonlar şimdiye kadar hep ilgi çekti. Ancak bu oyunların tekrar oynanabilirlikleri çok düşük oldukları için kısa sürede kendilerini unutturdular. En başarılanı, Sim City'ler, Capitalism'ler bile ilk heyecandan sonra sönüp gitti. Star Peace'i ise göreceğiz. Online tadı başka olur belki?

İLK İZLENİM

Stupid Invaders

Hey dünyalı, biz gerçekten dostuz!

Şu soruya cevap vermenizi istiyorum: Son oynadığınız oyunlardan kaç tanesi sizi gülmekten kırdı geçirdi? Eğer siz de benim gibiyseniz, cevabınız sıfır olacaktır. Mizah, sanal alemde kaybolmak üzere olan bir unsur; tasarımcılar daha çok görünen gerçeği sayısallaştırmak (veya kopyalamak) ile uğraşıyor, hem de çok ciddi bir şekilde! Gerçi bazı oyunlarda birtakım esprili diyaloglara veya birkaç garip yaratığa rastlayabiliyoruz ama hiçbiri sizi o yoğun gerilimden kurtarıp kahkahalara boğacak kadar komik değil. Sizi bilemem ama günlük hayatın yoğun ekonomik ve duygusal streslerinden sonra bir de gerilim dozajı yüksek, zamana karşı yarışılan ve kan gövdeyi götüren oyunlar oynamak hiç bana göre değil (gerçi katliam olayının arada sırada insanı rahatlattığını kabul edebilirim). Tüm bunlar yerine tebessümle hatırlayacağınız birkaç espriyi veya yolda yürürken oyundaki bazı absürd sahnelerin aklıma gelmesiyle anlamsızca gülmekten katılmayı tercih ederim. Bence bu tip oyunlar, insana insan olduğunu hatırlatıyor, tıpkı eski siyah-beyaz Türk filmlerinin yaptığı gibi. (Daha oyun çıkmadan duygusallaşmaya başladığıma göre herhalde oyun çıkınca esprilere gözyaşları içinde güleceğim.)

İlginç ama adı çok duyulmamış bir firma olan Gaumont Multimedia, işte tüm bunları değiştirmek üzere 1995 yılında kuruluyor. Gaumont Multimedia aslında bir film prodüksiyon firması; Luc Besson'un yönetmenliğini yaptığı The Fifth Element bu firmanın elinden çıkmış. Gaumont Proje Müdürü Sebastien Hamon günümüz oyuncularının çoğunluğunun çok ciddi olduğu kanısında ve ben de ona katılıyorum. O ve ekibi, Lucas Arts'ın Day of the Tentacle ve Sam & Max gibi klasik adventure'larından yola çıkarak, oyuncuları tekrar güldürebilmeyi amaçlıyor. O günleri unutmak mümkün mü? Özellikle Day of the Tentacle'ın o acayip bulmacalarını çözerken ciddi anlamda kafayı yemek üzereydim; zamana yayılmış karakterleri kullanarak bir şeyler yapmaya çalışmak beni bir hayli zorlamıştı. Yine de beyin jimnastiği yapmanın yanı sıra kahkaha dolu dakikalar geçirdiğimi de oldukça net hatırlıyorum. Anlayacağınız tasarımcı ekip adventure türüne sağlam bir hayat öpücüğü vermek istiyorlar.

Ve kollar sıvanır...

Yine bir Fransız firma olan Ubi Soft ile anlaşarak Stupid Invaders için çalışmalara başlıyorlar. Biliyorum bunu daha önce de söyledim ama Fransızlar bu adventure olayını gerçekten iyi kıvırıyor. Oyunun isminden de anlaşılabileceği gibi ciddiyet kesinlikle söz konusu değil; hatta oyunun basın açıklamasında şu ibare yer alıyor: "Hassas bünyeler bu oyundan kesinlikle uzak durmalı. Son derece ciddi gülme krizlerine yakalanılabilir." Hamon en çok karakterler arasında geçen diyalogları başarılı buluyor. Aslında Stupid Invaders'ın esin kaynağı yine aynı ekibin ürünü olan "Space Goofs (Les Zinzins de l'Escape)" bir çizgi film. Tasarımcılar bu çizgi filmde yer alan karakterleri canlandırmak istemiş; tabii kişiliklerine uygun bir senaryo ile. Ve bir bilgisayar oyununun bu canlandırma operasyonu için biçilmiş kaftan olduğunu düşünerek kolları sıvamışlar. Stupid Invaders, uzaylıların insan ırkının kökünü kazımaya uğraştığı eski bilim-kurgu filmlerinin adeta bir parodisi.



Absürd bir hikaye...

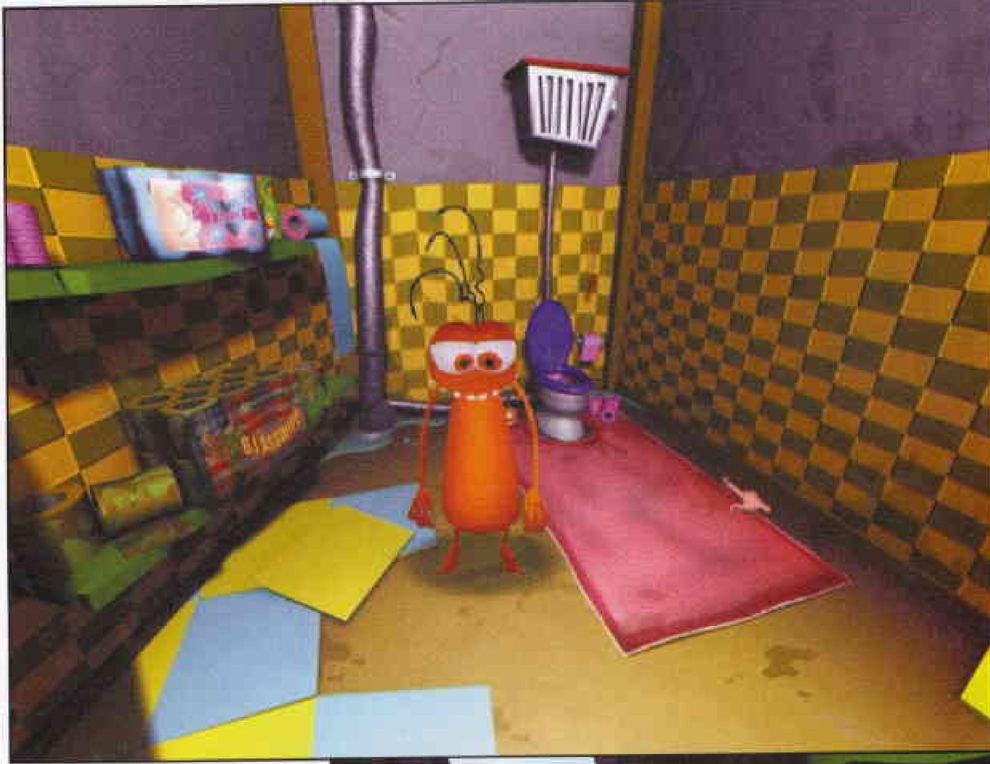
Hikaye gerçekten olağandışı bir kurguya sahip. Kötülerin kötüsü Dr. S (veya Dr. Sakarine) uzaydan gelen yaratıkları yakalayıp korkunç deneylerinde kullanan bir psikopat. Olabilecek bir uzaylı istilasını engellemek için yakaladıklarını bir güzel kesip biçiyor, analiz ediyor ve onları formaldehit dolu kavanozlarda muhafaza ediyor. Aslında Dr. S için bir tür koleksiyoncu diyebiliriz. Tabii piknik yapmak için dünyaya gelen Gorgeous, Candy, Stereo, Etno ve Bud isimlerindeki beş kafadar uzaylı Dr. S'in bu koleksiyon tutkusundan habersizdir. Uzay gemileri iniş yaparken çakılan, bu beş kafadar bir anda Dr. S'in bir numaralı hedefi haline gelir. Dr. S bizimkileri yakalamak için Bolok adında en az kendisi kadar psikopat bir ödül avcısı kiralar. Bizimkilerin çok zeki (!) olduğunu söylememe gerek yok herhalde. Oyun boyunca birçok tehlikeli durumla karşılaşacaklar. Onları neler mi bekliyor? Patlayıcı dolu bir gübre fabrikası, bürokratik bir kabusa dönüşen bir buhar banyosu ve kesim odasında kanlı bir terapi aklıma ilk gelenler arasında. Zaten oyunun başında uzaylılardan dördünün Dr. S tarafından yakalandığını görüyorsunuz. Tabii ki beşinci uzaylı olarak arkadaşlarınızın kurtulması sizin elinizde...

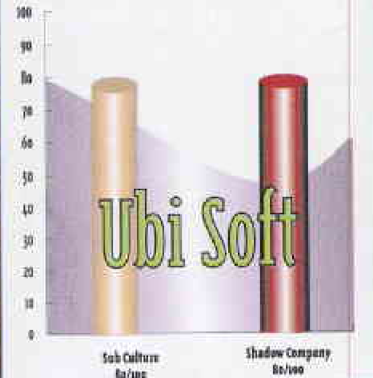
Karakterlerimiz oldukça karizmatik desem...

Aynı anda beş uzaylıyı oynuyorsunuz; gerektiğinde karakterler arasında geçiş yapabiliyorsunuz (oynanış tarzı Day of the Tentacle'a çok benziyor, neyse ki bu sefer karakterlerimiz farklı zamanlarda değiller!). Uçuk kaçık bulmacalarla kafayı yerken yaklaşık 500 çok renkli arka plan da size eşlik edecek. Maceranız boyunca 50'den fazla yan karakterle karşılaşacaksınız. Oyunda sürekliliği sağlayan 100 kadar ara demo ve tanınmış animasyon uzmanları tarafından Amerika'da kaydedilen 2000'i aşkın diyalog olacakmış (oldukça iddialı rakamlar). Kısacası oyunun alt yapısı oldukça sağlam.

Karşılaşacağınız bulmacalar absürd olduğu kadar mantıklı da. Geliştirici ekip özellikle oyuncunun anlamsız ve kafa yorarak aşılması imkansız olan engellerle karşılaşmamasına çalışmış. Yani garaj kapısını açmak için kalemi tost makinesine







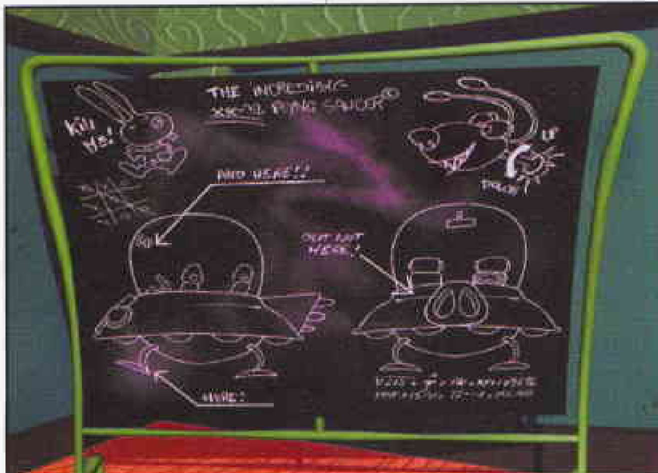
sokup ışığı açmanız gerekmiyor. Bu tip senaryolar oynanabilirliği öyle bir uzatıyor ki çoğu zaman oyunu bırakmak zorunda kalıyorsunuz. Stupid Invaders'ın bu tarz saçmalıklar içermediğini belirtmeliyim. Zaman baskısı denilen olay hemen hemen yok gibi bir şey; karşılaştığınız bulmacaları çözerken genellikle saatinize bakmak zorunda kalmıyorsunuz.



Motor nedir ki ya?

Stupid Invaders öyle acayip süper bir grafik motoru içermiyor. Stupid Invaders'ın özellikle teknolojik bir oyun olmamasına çalışılmış. Yine de motor birtakım 3D özelliklere sahip: Z-buffering kullanarak sprite'ları düzgün ölçeklemek gibi (donanım desteği oyunun seçeneklerinde yer alacak). Gaumont Multimedia'nın bizzat geliştirdiği motor, tam ekran animasyonları görüntü kalitesinden ödün vermeden oynatabiliyor. Yalnız oyunun çözünürlüğü 640x480 ve renk derinliği de 24 bit. Sabit bir arka plan ve orada burada takılan sprite'lar yerine, tasarımcı ekip uygun mizah anlayışına sahip interaktif bir çizgi film ortaya çıkarmış. Rengarenk arka planlar ve karakterler oyuna gerçekten bir çizgi film havası katıyor.

Yapay zeka diye bir olayın oyunda yer almadığını söylememe gerek yok sanırım. Hatta Hamon yapay zekanın eksik olmasıyla gurur duyuyor. Karakterlerimizin pek zeki olmadığını daha önce söylemiştim ama oyundaki kontrol edemediğiniz diğer karakterlerin saf gerizekalı olduğunu söylemiş miydim? İnanın bana, gerçekten öyleler. Günümüz oyunlarındaki sofistike karakterlerden sonra, bu delilerle uğraşmak insanı oldukça rahatlatıyor.



Pek yakında

Stupid Invaders tabii ki bir Quake 3 değil, zaten olmasın da! Kim bir tane daha first-person shooter istiyor ki (en azından ben kesinlikle istemiyorum)? Bu oyunda bayrak yarışı, mikro birim yönetimi veya aralıksız tıklama cinnetleri yok ama biraz önce dediğim gibi, zaten olmasın da! Oyunun şu anlık sadece demosuyla yetinmek zorundayız. Stupid Invaders'ın, 2001'in başında piyasaya çıkması bekleniyor (hatta bir söylentiye göre çıkış tarihi 20 Ocak). Öğrendiğime göre oyundaki tüm odalar ve arka planlar tamamlanmış. Ekip şu aralar daha çok animasyonlar ve ara demolar üzerinde çalışıyormuş. Bu oyunu sabırsızlıkla beklemiyorum desem yalan olmaz herhalde. Umarım bulmacalar mantık çerçevesinde kalır da kafayı tütsülemeden oyunun son ekranını görebiliriz. The Fifth Element'ın konsept anlamında oldukça başarılı bir film olduğunu düşünürsek, Stupid Invaders hakkında şimdiden iyi şeyler düşünmeye başlayabiliriz...

Güven Çatak

Hellboy: Dogs of the Night

Yapım: Gaumont Multimedia

Çıkış Tarihi: 2001 başı

Tahmini Sistem İhtiyaçları:

Pentium II-300, 64 MB Ram

İlk İzlenim: Kahkaha tufanı!

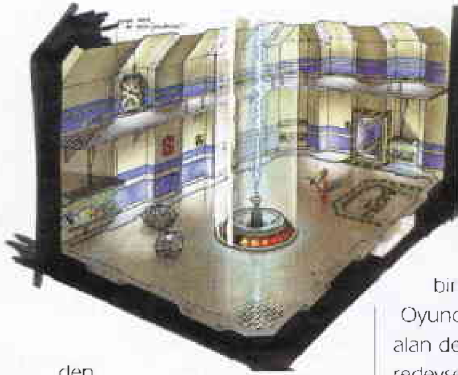
Bize Göre: Bilgisayar oynarken gerilmek yerine gülme krizlerine girmek gerçekten iyi olurdu. Günümüz koşullarına da göz önüne alınca insanın böyle bir kaçamağı kaçırmaması gerektiğini düşünüyorum.

İLK İZLENİM

Gift

O bir muzur anti-kahraman!

Kimdir bu Gift? İn midir, cin midir? Gift, Cryo'nun Devil Insi-de'ın yolundan giden yeni 3D bombası. Cryo Interactive'in son gözdesi Eko Software, yarattığı bu yeni karakterle adventure ve aksiyon oyuncularını tam oniki-



den vurmayı planlıyor. Proje, Dune'un yaratıcısı Philippe Ulrich ile Fransa'nın önde gelen illüstratörlerinden Régis Loisel'in bir araya gelmesiyle ortaya çıkmış. Aslında Gift konsepti yaklaşık on yıldır Ulrich'in kafasındaymış ama ancak Loisel'i tanımasıyla yüzeye çıkabilmiş. Loisel'in grafik bilgisi, hikaye anlatım gücü ve video oyunları geçmişi, Gift için gerçekten çok yararlı olmuş. Daha sonra bu ikilinin liderliğinde, Eko Software oyunun atmosferine tıpatıp uyacak bir 3D motor oluşturmak için kolları sıvamış ve böylece bir rüya daha gerçek olmuş...

İşte ben buna senaryo derim!

Senaryoya gelince, güzel prenses Lolita Globo'yu kurtarmak için görevlendirilmiş olan kahramanların hepsi, yeni bir oyunu test ederken oldukça yorgun düşmüştür. Koca ağızlı, şişko Gift ise bu macera için gönüllü olmak isteyen en son kahramandır. Elde avuçta kahraman kalmadığı için Gift, büyülü asasını da yanına alarak yola koyulur. Görevi, Karanlık Derin Gecenin Gölgesine pabucunu ters giydirmektir. Bunu yapmak için de ünlü oyunların ve filmlerin parodileriyle dolu yedi çılgın dünyadaki yedi cüceyi bulup kendini Pamuk Prenses sanan prenses Lolita Globo'ya karşısına çıkarmalıdır.

Yedi dünyanın herbiri de özgün bir yapıya sahip; içerdikleri birbirinden uçuk mekanlar gerçekten görülmeye değer. Gift, bilgisayar oyunu karakterleri ve filmlerle dalga geçerek 3D aksiyon/adventure türünü bir kez daha keşfediyor.

Oyuncuların arka planda yer alan detayları farketmemeleri neredeyse imkansız gibi bir şey: Lara Croft'un güneş gözlükleri ve kısa safari şortu, Darth Vader'ın boyundan büyük ışın kılıcı, Matrix cep telefonu, Quake makineli-



si ve Mario'nun tulumu oyun boyunca karşısınıza çıkacak tanıdık simalardan sadece bazıları.

Yedi dünyanın yedisi de nereden geleceğini bilemediğiniz tehlikelerle dolu. Anlayacağınız Gift'in işi bir hayli zor; bir yandan karanlık güçlere hadlerini bildirirken bir yandan da karşısını çıkan bulmacaları çözmeli. Azgın prensese yedi cüce bulabilmesi için Tiptanic, Alcatraz, Star Stress, Drakuland, Iceland, Paztec ve Mine of Horror bölümlerini tek tek tamamlamak zorunda.



Her dünya bulmak zorunda olduğunuz cücelerin biri tarafından yönetilmekte ve her cücenin kendine has bir karakateristiği var (bu karakteristikler nedense yedi günahla tıpatıp örtüşüyor). Cüceler, Gift'e güzeller güzeli Lolita'yı nerede bulacağınız konusunda ipuçları veriyor. Yedi cüceyi de bulup sekizinci (ve son) dünyadaki prensesin etrafını çevirince, Gift biricik aşkını Karanlık Derin Gecenin Gölgesinin ellerinden kurtarmış oluyor.

On Parmağında On Marifet

Kahramanımız Gift'in oyun boyunca geliştirebileceği bazı özel yetenekler var. Uçmak, yüzmek, tırmanmak ve zıplamak gibi fiziksel özelliklerinin yanı sıra kendini korumak için bir büyülü asaya, su jetlerine, toplara ve bir dizi yaratıcı silaha sahip. Oyunda görsel anlamda oldukça etkileyici 3D çevreler ve onların içine yerleştirilmiş eş zamanlı bulmacalar var.

Oyundaki başka özgün bir nokta da ışığın kullanılış biçimi. Oyun boyunca Gift, 'Little Clears' ve 'Little Darks' isimli düşmanlarla karşılaşıyor. Little Clears karanlıktan korktuğu için, Gift'in aydınlık bir yerde bulunması gerekiyor ki Little Clears kendisini farketmesin. Little Daks'ı halledebilmek için de Gift bir ateş topu atarak küçük düşmanlarının bulunduğu yeri saptamalıdır. Oynanabilirlik için şöyle veya böyle demek çok zor; oyun çok değişken bir yapıya sahip. Oyuncular maceraları boyunca önlerine çıkan power-up'ları ve ipuçlarını toplayarak hikayeyi adam etmelidir. Oyunda bakış açınızı üçüncü şahıstan birinci şahısa geçirebiliyorsunuz. Bu seçenek, özellikle bazı silahları kullanırken oldukça işinize yarayabiliyor. Gift'i aslında bazı yönlerden Heart of Darkness'a benzetebiliriz ama içerdiği karakterlerle ve akıcı oynanabilirliğiyle Gift çok daha sağlam bir oyun. Gift sadece çocuklara göre bir oyun değil. Mücadeleyi seven herkes Gift'in yerine geçebilir.

Güven Çatak



Hellboy: Dogs of the Night

Yapım: Eko Software

Çıkış Tarihi: 2000 sonu

Tahmini Sistem İhtiyaçları:

P II-266, 32 MB Ram, 4 MB 3D ekran kartı

İlk İzlenim: Tombik ama sevimli.

Bize Göre: Birçok oyun karakteri ve film ile dalga geçmesi orijinal bir fikir. Grafikler ve senaryo oldukça eğlenceli gözüküyor. Oyunlar içinde mizah kullanılması her zaman geçerli bir yöntem olmuştur. Gift'in de ilgi çekeceğini umuyoruz.

İLK İZLENİM

Arthur's Knights: Origins of Excalibur

Arthur ve şövalyeleri bir kez daha iş başında...

Aslında Kral Arthur ve eşrafı son on yılda, güncelleştirilmeye çalışan fantastik destanlar ve "First Knight" (hani şu Sean Connery babamızın bütün heybetiyle boy gösterdiği film) gibi büyük bütçeli Hollywood prodüksiyonları sayesinde bir hayli yıprandılar. Özellikle Excalibur konsepti o kadar çok kullanıldı ki kılıcın insanların kafasındaki o ihtişamlı imajı gitgide kaybolmaya başladı. Tam Arthur ve şövalyeleri o set benim, bu set senin diye koşuşturmaya ara vermiş ve rahat bir nefes almışken, bu sefer de Fransız Cryo Interactive, Arthur'u sanal alemde oluşturduğu beşinci yüzyıl Britanya'sında yeniden canlandırdı.

Delikanlılığın kitabı baştan yazılıyor...

Arthur's Knights serisi boyunca bir İngiliz lordunun gayrimeşru oğlu olan genç Bradwen'ı canlandırıyorsunuz. Babası öldükten sonra üvey kardeşi Morganor çeşitli dolaplar çevirerek Bradwen'ı miras ve isim hakkından mahrum eder. Bradwen haklarını kazanmak için bir Yuvarlak Masa Şövalyesi olmalı ve Kral Arthur'un güvenini ve saygısını kazanmalıdır. Bir Şövalye olabilmek için çok çalışmalı ve üvey kardeşinizin önünüze koyacağı engelleri tek tek aşmalısınız. Öncelikle altınızdaki sütçü beygirinden kurtulup bir Yuvarlak Masa Şövalyesine yakışır bir 'küheylan' edinmelisiniz. Daha sonra oyun boyunca hayatınızı emanet edeceğiniz o kılıcı bulmalısınız; tabii bulacağınız kılıcın geçmişinde efsaneler yer almalı. Gerek kılıcınız gerekse de atınız dövüş performansınızı (ve oyunda canlı kalış sürenizi) yakından etkiliyor.

Ayrıca esaslı bir Yuvarlak Masa Şövalyesi olmak için soylu bir hanımefendinin gönlünü çalmalısınız. Bu konuda pek endişelenmenize gerek yok; zira güzel peri Melangell'den tutun da şeytana tapan, büyücü Isatia'ya kadar birçok hatun peşinizde olacak (hadi iyisiniz!). Karşılaşacağınız her kadının kendine özgü bir karakteri var; inanışlarınıza en çok hangisi uyuyorsa, onun kalbini kazanmak uğruna bir dizi kahramanlıklar göstermelisiniz.

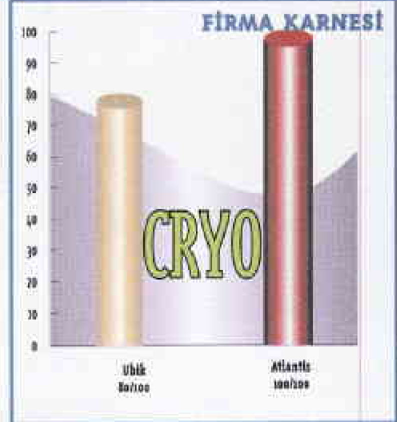
Aslında Arthur's Knights'ı özgün kılan en önemli şey, serinin her bölümünün iki ayrı oyundan oluşması. Her bölümün başında bir Kelt Şövalyesi mi yoksa bir Hıristiyan Paladini mi olacağınız sorusuyla karşı karşıya kalıyorsunuz ve bir tercih yapmak zorunda kalıyorsunuz. Seçtiğiniz yola göre oyunun gidişatı ve ana karakterlerden bazılarının size olan tepkisi radikal bir biçimde değişiyor. Hıristiyanlığı seçtiğiniz zaman Lancelot size çeşitli konularda destek olacaktır ama öte yandan Kelt dinini benimserseniz de Gawain sizin tarafınızda yer alacaktır.



Kral Çıplak!

Oyun boyunca birçok tanıdık isimle karşılacaksınız. Kadroda kimler yok ki? Merlin, büyücü Morgana ve Kraliçe Guinevere bunlardan sadece birkaçı. Bu karakterler oyun boyunca size yardım edecek veya onlar için bazı görevlere çıkmanızı isteyecek. Tabii Morgana bu konuda bir istisna; ondan yardım alabilmek için karşılığını vermelisiniz. Oyun genellikle Britanya Adası'nın hükümdarı Kral Arthur çevresinde dönüyor. Oyun ilerledikçe Arthur size görevler vermeye başlayacak. Her zaferle sonuçlandırdığınız görev ile Arthur'un size olan güveni bir kat daha artacak. Görevlerinizi tamamlayış şeklinize göre oyundaki karakterlerin size karşı tutumları değişebiliyor. Eğer kötülüğü seçerseniz, Merlin ve Lancelot en güçlü düşmanlarınız haline gelir; dikkatli olmazsanız, Arthur'un şövalyeleri kafanızı vücudunuzdan bir anda ayırabilir. Bu noktada oyundaki hareketlerinizde ne kadar özgür olduğunuz tartışılır ama en azından klasik adventure'larda olduğu gibi tek bir yolu izlemek zorunda değilsiniz. Görselleştirilmiş arka planlarla eş zamanlı 3D karakterleri bir araya getiren CryEngine, oynanabilirliğin en sağlam destekçisi. CryEngine, Time Machine ve Odyssey'de oldukça tutulmuştu. Bence bu motor, Britanya'daki Roma İmparatorluğu kalıntıları ve adanın rutubetli ormanları için uygun bir seçim; ayrıca Kelt mitolojisini ifade etmek için de iyi bir atmosfer yaratabilir.





Cryo, Faust ve Time Machine gibi kaliteli adventure'ların yanı sıra Devil Inside ve yakında çıkacak olan Gift gibi çılgın oyunlara imza atarak piyasanın nabzını elinde tutmayı başarabilen bir firma. Arthur's Knights'ın da iyi bir oyun olacağından şüphemiz yok. Benden duymuş olmayın ama serinin ikincisi "The Hidden King" de 2001 için hazırlanıyormuş...

Güven Çatak

Arthur's Knights
Yapım: Cryo Interactive
Çıkış Tarihi: 2000 sonu
Tahmini Sistem İhtiyaçları:
Pentium II-400, 64 MB Ram, 3D ekran kartı
İlk İzlenim: Savaş ve Onur

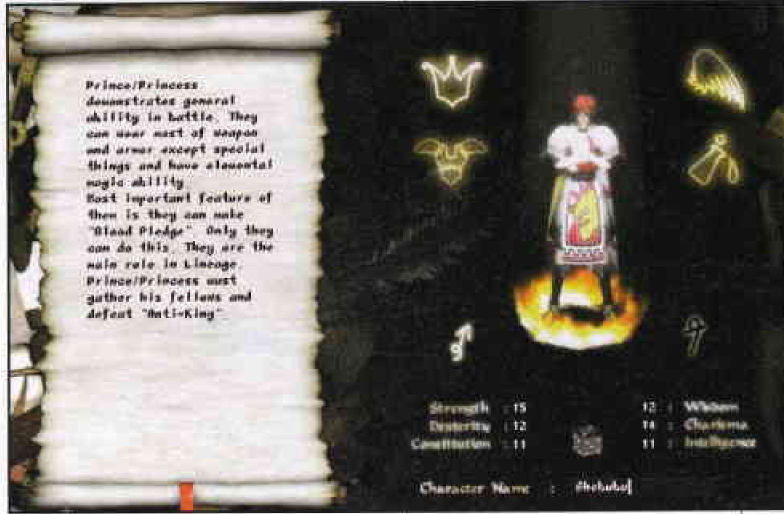
İLK İZLENİM

Bize Göre: Klişe bir konsept ama PC alemine daha önce bu kadar detaylı bir şekilde uyarlandığını sanmıyorum. Kötü olarak Arthur ve o ünlü şövalyelerine karşı savaşmak gerçekten çok güzel olacak! Yuvarlak masayı kılıcınızla ortadan ikiye bölebilirsiniz.

Lineage: The Blood Pledge

Online prensi oynamak...

İnternetin ortaya çıkışını kimleri bilgi çağının en büyük devrimi olarak görürken, kimileri de can sıkıntılarını gidermek için uğraşacak birşeyler olarak görüyorlardı. Bu sürekli çok sıkılan grup ne şanstır ki aynı zamanda bilgisayar dünyasına oyun kavramını sokan insanlar. Zamanında boş vakitleri doldurmak için çıkardıkları oyun denen illeti alışkanlık yapma derecesine kadar geliştirdikten sonra herşey gibi onu da internetle buluşturdular. Eskiden oyunları bizden akıllı olup olmadığını anlayamadığımız bilgisayarın yönettiği düşmanlara karşı oynardık. Sonraları yeni bir opsiyonla artık bizden akıllı olup olmadığını anlayamadığımız arkadaşlarımıza karşı da oynayabilmeye başladık. Yakın zaman içinde çıkmaya başlayan sadece online yani interneti kullanarak oynanabilen oyunlar yavaş yavaş çoğalmaya başladı. Artık oyunların multiplayer seçenekleri olup olmadığını değil, single player modu olup olmadığına bakacağız.



Tarih dersi

Bilgisayar oyun tarihi hakkındaki kısa özetimden sonra anladığınız üzere online oynanan bir oyun olan Lineage: The Blood Pledge hakkında bilgi vermeye başlayayım. Lineage aynı isimli romandan uyarlama.
Son zamanların ünlü Ultima Online'ı, Everquest'i ve Asheron's Call'u ardından çıkmaya hazırlanan Online – RPG türündeki oyunun işi çok da kolay olmayacak.

Konunun dizileri aratmayacağı bir gerçek. Bir RPG oyunu için oldukça detaylı yazılmış senaryo bir artı olarak kabul edilebilir. İyi niyetli kral Dekem, Aden Krallığı'nı yönetmekte fakat ülkesini kötü niyetli düşmanlardan koruyamamaktadır. Bu sıralarda ortaya çıkan Duke Depill şeytanın kökünü kurutarak halkın gözünde kahraman olmuştur. Bu sayede Prenses Gardria ile de evlenmiştir. Ama ne tesadüftür ki bu evliliğin hemen ardından önce kral sonra da Prenses'in yeni sevgilisi ölmüştür. Halk yas tutarken Gardria yeni koca bulmakta vakit kaybetmez ve ilk kez Depill'in cenazesinde gördüğü genç ve atik delikanlı Ken Rauhel ile evlenir. Güzel prenses bu evlilik devam ederken sonradan Depill'den olduğu anlaşılan oğlunu yetiştirilmesi için..... Sonu belli olmayan bu hikayenin içinde kaybolup gitmemek elde değil. İyisi mi siz hikayeyi bırakıp oyunun yeni birşeyleri var mı ona bakın.

Her RPG'de olduğu gibi burda da karakter seçimi oldukça önem taşıyor. Bir ucundan sizi bu uzun hikayenin içine atıp doplap beygiri gibi dönmenizi bekleyen yapımcılar hangi rolü oynayacağınızı çok merak ediyor olmalılar. Oyunun bana en değişik gelen yeri karakter olarak Prens ve Prenses seçebiliyor olmanız. Bu RPG standartlarını altüst eden karakter sınıfı ileri düzey savaşçı becerilerine sahip olduğu gibi minimal düzeyde de büyücü yeteneklerine sahip olacak. Seçtiğiniz Prens veya Prenses oyunun isminde de geçen "blood pledge" isimli hiyerarşik bir düzeni yönetiyorlar. Bu düzende karakterinizin yaşadığı kaledeki insanlar karakterinize saygınlık duyan bir topluluğu oluşturuyor. Siz de onları mutlu etmek için elinizden geleni yaparsanız onlarla beraber savaşıp onlarla beraber mutlu yaşayabilirsiniz. Herhangi bir şehrin yönetimine geçebilmek için en az 15. level olmanız gerekiyor. Tabiki bu sistemin biraz daha detayı mevcut. Şehrinizde size bağlı yaşayan insanları değişik şekillerde görevlendirebiliyorsunuz.



"Blood Pledge" sistemi

Diğer bir sorun ise online oyunlarda hep karşılaşılan bir problem olan PK'lar (Player-Killer). Bu kişilerin etkinliğini azaltmak için oyuna eklenen birkaç özellik oyunun gidişatını nasıl değiştirir; bunu hep birlikte göreceğiz. Oyunun grafikleri 2D bir motor üzerine kurulmuş. Online oyunlarda da 3D'ye geçmeye başladığımız şu dönemlerde ekran görüntülerinden anlaşıldığı kadarıyla rakiplerine kıyasla iyi grafiklere sahip.

Konu itibariyle diğer oyunlara kıyasla daha politik bir içeriğe sahip oyunun getirileri çok fazla yenilikçi görünmüyor. Yine de değişik oyun sistemi açısından oyunu görmemek olmaz. Bir topluluğun başında prens veya prenses olmak ilk başta çekici geliyor. Oyun gelince ne olacağını ise hiçbirmiz bilmiyoruz.

Onur Bayram

Bunları biliyor muydunuz?
Onur, bu ayki ankette vereceğimiz hediyeleri, orjinal oyunları gördüğünde, "derginin yazarları ankete katılabilir mi, onlara biraz torpil yapılabilir mi?" diye sormuştur.

Hellboy: Dogs of the Night
Yapım: NC Interactive
Çıkış tarihi: ??
Tahmini sistem ihtiyaçları:
P75, 16MB RAM, Win95/98/2000
İlk izlenim: Değişik olabilir...

İLK İZLENİM

Bize Göre: Oyunun en sağlam tutulan kısmı, konusu gibi gözüküyor. Böyle bir entrika zincirini online bir dünyada Prens ve Prenses olarak yönebilmek eğlenceli olabilir. Zehirleyeceğiniz akrabalarınızın listesini çıkarmaya başlayın.

Tomb Raider: Chronicles

Doymadım, doyamadım, oynamaya seni ben...

Aman ne kadar çok beklediniz öyle yeni bölümü çıkarmak için. Bende diyodum nerde kaldı Lara. Gözlerimiz yollarda kaldı. Bekleye bekleye bi hal olduk. Neymiş efendim, Lara çöken tapınağın altında kalmışmış. Yok yaaaa! Kim inanır??? Hani ölmüştü? Hani bitmişti bu hikaye? Hani bi daha mission pack, gold edition pack, ultra mega super pack olmayacaktı? Eminim elinizde daha en az 24 bölümlük senaryo vardır. Zaten bu hikayenin de başının nerelere dayandığını öğrendik sonunda. Tarihin o 4 salon büyüklüğündeki ilk bilgisayarında ilk oynanan oyun Lararis'miş. Kasparov'u yenen Deeper Blue'da boş zamanlarında Tomb Raider oynayarak alıştırma yapıyormuş.



Ya bu Lara yaşlanmaz mı?

Bu yeni bölümden birazdan bahsedeceğim ama önce benim için en önemli olan yenilikten bahsetmeliyim. Tomb Raider: The Lost Artifact yazımı okuyanlarınız hatırlarlar. Yapımcı firmaya şakayla karışık bir önerde bulunmuştum. Bana olması oldukça zor geliyordu ama bari bir senaryo editör koyun da yeni oyun çıkarmayın demiştim...... Yaptılar...

Ama bu yeni oyun çıkmayacak anlamına mı geliyor? Tabiki hayır. Mutlaka çıkacaktır. Neden bu kadar düşmansın diyorsanız, Lara'yı kimseden kıskanmıyorum. Her yeni oyunun bir öncekinden yüzde 0.02'lik farkı varsa o oyunun bir değeri yoktur. Fakat Eidos hala bu oyunu çıkarmaya niyetli olduğuna göre satın alan da olmalı.



Şimdi sıra geldi klasik soruya: Neler yeni? Oyunun kendisi veya demosu ortalıklarda olmadığı için yapımcı ve dağıtıcı firmanın dedikleriyle yetineceğiz. İlk bahsedilen şey tabiki oyunun konusu. "Lara öldü mü?" sorusunun cevabı şimdilik verilmiyor. Oyuna başladığınızda da bu sorunun yanıtını ne yazık ki alamayacaksınız. Üstü kapalı olarak öldüğü belirtilen Lara'nın arkadaşları, Lara'nın geçmiş maceralarını araştırırlarken bunlardan 4 tanesi onların ilgisini çekiyor. Oyun da bu 4 bölümden oluşuyor. Bunlardan ilkinde Lara'nın 16 - 17 yaşlarında İrlanda'nın ormanlarında yaşadığı bir macerayı oynayacağız. Bu bölümün özelliği Lara'nın hiç silah kullanmayacak olması. Diğer bölümler ise eski Roma'da, bir alman denizaltısında ve gelecekteki ileri teknolojik çağda geçiyor. Roma'da geçen bölümün bildik bir Tomb Raider bölümü olacağı söyleniyor. Fakat diğer bölümlerde ufak tefek değişiklikler var. Denizaltıda dolandığınız bölüm SAS komando kıyafeti içinde yüksek tempoda geçecek. Ormanda 16 yaşındaki Lara silahsız, hayaletler ve başka yaratıklarla uğraşacak. Hi-tech çağında ise Matrix'in o unutulmaz siyah karizmatik kostümü ile koşuşturacağız. Bu bölümde ZIP adlı bir cihaz bize yol bilgisayarlığı yapacağı da söyleniyor.

Yaşlanırsa da aşk dizisi çekerler

Diğer bir garip olay ise Lara teyzenin bir kaç oyunda bir yeni kabiliyetler edinmiş olarak karşımıza çıkması. Kimin öğrettiğini bi bulsam... Serinin 5. oyunu olan Chronicles'da da Lara yeni hareketler yapabiliyor. Bunlardan biri ip üzerinde yürüyebilmek. Fakat yürüyebilmek çok kolay olmayacak. Alıştırma bölümlerinde yaptığımız atlama zıplama sürünme yüzme gibi akrobatik hareketlerin dozunu abartmışlar ve Lara'yı çift barda sallanabilir hale getirmişler. Bunun oyun içinde ne gibi yararı olacak bilmiyorum ama puanlamayı yapmak çok zevkli olacak. Dolap ve çekmece karıştırabilme özelliğinden oyunu iyice action/adventure yapmaya çalıştıkları anlaşılıyor. Son olarak da boru ve sütunlara tırmanan Lara'yı yakından görmek gerek.

Tomb Raider serisinde bir devrim olarak kabul edilebilecek Senaryo Editörünü kullanmak çok kolay olmayacak. Detaylı bir arabirimle karşımıza çıkacak olan program uğraşmak istiyenler için sınırsız Lara sunuyor.

Onur Bayram

(Onur Bayram anketi cevaplamayanlara küseceğini beyan eder.)

FİRMA KARNESİ



Hellboy: Dogs of the Night

Yapım: Core Desing

Çıkış Tarihi: Bu aralar...

Tahmini sistem ihtiyaçları:

PIII-450, 128 RAM, 3D Ekran kartı

İlk izlenim: Gerek yoktu...

Bize Göre: Bu seri gereğinden fazla ilerlediği gibi aynı türde bir çok oyun daha var. Hem kendi türüyle hem kendi serisiyle zarar etmeden yarışma azmi için tebrikler.

FIFA 2001





Sinan Akkol

Dört harf. Dört rakam. Tam yedi senedir "koltuk sporcuları"nın dilinde, kalbinde, beyninde başka bir kavrama yer bırakmayan bir oyun. Her geçen yıl rakam bir artıyor, daha iyisi yapılamaz dedikçe birçok şey değişiyor. Dünya üzerinde milyonların bağımlısı olduğu, ülkemizde sırf Galatasaray yok diye 2000'de çıngar çıkartılan FIFA serisinin 2001 versiyonu, en acımasız hayallerinizden öte bir halde ülkemize gelmiş bulunuyor. (En acımasız hayaller??? Allam! Sinan, askerde nasıl fanteziler geliştirdin yavrum?-Cem) Ama (büyük bir AMA...) (Arkadaşım bu benim lafım...-Cem)

Fifa serisi hakkında daha önce söylenmedik, yazılmadık, tartışılmadık yeni bir şeyler bulmak imkansızdan da öte bir şey. Ama genel olarak herkesin kabul ettiği bir gerçek var ki, o da 1996'da patlayan Fifa serisi, yedi senedir oyun piyasasının "futbol kralı" olduğu. Bunca zamandır birçok rakibi oldu, ama hiçbiri FIFA serisinin tahtına ulaşmak şöyle dursun, ona yaklaşamadı bile. Bazı futbol oyunları ise kimi zaman oynanabilirliği, kimi zaman grafikleri, kimi zaman da menajerlik yönüyle FIFA'yı yakalamayı başardı. Ama katıksız futbol heyecanını oturdukları yerden yaşamak isteyen oyuncular için her zaman, sadece FIFA vardı.

FIFA 2001

Sinan'ı askerden döner dönmez, Fifa 2001'i incelemeye memur ettik...

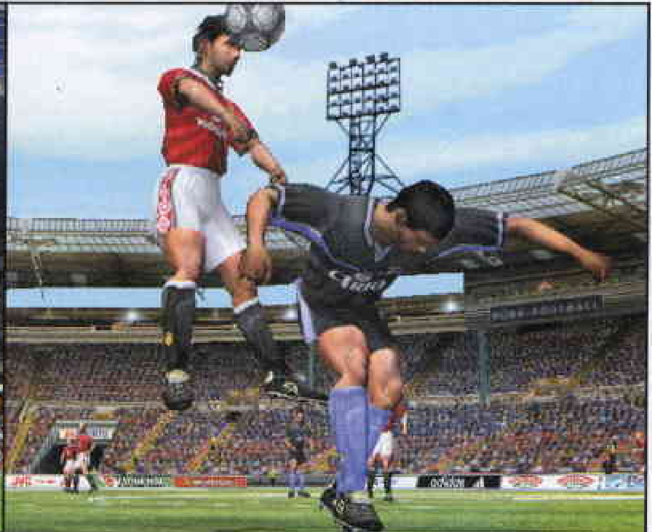


Fifa serisinde her sene yeni gelişmeler, yeni devrimler görmeye alıştık. Ama, şunu da kabul etmek lazım, zaten ideale çok yakın olan bir oyunu daha da iyileştirmek çok zordur. Özellikle de oyunu gözü kapalı almaya hazır milyonlarca genç bilgisayarcıların kapılarını her yıl oyun çıkmadan bir ay önceden tırmalamaya başlıyorlarsa. Gerçekten, Fifa 97'den sonra Fifa 98'i ilk oynadığımda şok olmuştum. "Herşeyi 3D yapmalıyız!" mantığı uğruna berbat edilen oynanabilirliğiyle Fifa 97 tam bir fiyaskoydu bizim açımızdan. Ama EA Sports hatalarını çok iyi ve zamanında anlamış olmalı ki Fifa 98'de neredeyse 97'deki hataların hiçbiri yoktu. Buna ek olarak oyunun grafik motoru tamamen yenilenmiş, oynanabilirlik ise 97 ile karşılaştırılamayacak kadar arttırılmıştı. Fifa 98'den sonra çıkan versiyonlarda devrim yaratacak nitelikte bir gelişme yoktu. Bu arada, kanımca, kendilerini kapitalizmin güçlü kollarına bırakan yapımcılar yıllık Fifa dozajlarının arasına o yılın en önemli futbol organizasyonlarının konu alındığı "ara versiyonlar" hazırlandı (World Cup 98, Euro 2000). Hakkını vermek lazım, FIFA logosu altında çıkan bütün oyunlar futbol oyununun bilgisayar ortamında o zamana kadar hazırlanmış en iyi simulasyonları oldular. Ama birinin üzerinden altı ay geçmeden piyasaya sürülen her yeni FIFA, yazının başından beri bilerek yazdığım gibi, yeni bir oyun değil, önceki FIFA'nın geliştirilmiş bir versiyonu gibi oluyordu. Tabii, bu konuda adamların güzel bir deyimi var ki, bunu FIFA için prensip haline getirdiler: "Eğer bozulmadıysa, tamir etme".

Eski Köye Eski Adetler

FIFA 2001 de önceki versiyonları gibi, oldukça görkemli tanıtım şovları ile dünyaya lanse edildi. Ve bu şovlardan ülkemiz de nasibini aldı. İlk defa bir oyunun tanıtımı bütün basın kuruluşlarının katıldığı bir toplantı ile, Florya Metin Oktay spor tesislerinde yapıldı. Fifa 2000'e telif ücreti fazla bulunduğu için dahil edilmeyen Galatasaray, FIFA 2001'de bu sefer tam olarak mevcut. Ama bu sefer de sanırım oyunu hazırlayanlar Galatasaray'ı listeye dahil ederken Türkiye'yi tamamen boş vermişler! Nedenini, nasılını yazının sonuna doğru tartışırız. (Belki adam











olup, artık bir uzay gemisi yapmamızı ve futbolu boşvermemizi istiyorlardır. Bu gizli bir meşaş olabilir mi sence?-Cem) Önce FIFA 2001'de neler yeni onlardan bahsedelim.

Her şeyden önce sahanın genişletilmiş olması, FIFA kurtları için yeni oyun taktiklerinin kurulması demek oluyor. Artık, orta sahadan topu aldıktan sonra depar atarak rakip kaleye ulaşabilmek pek mümkün olmuyor. Daha organize ve planlı oynamak, ayağa pas ve top saklama özelliklerinin kullanılması zorunlu olmuş. Ayrıca, eski FIFA'larda oyun çoğunlukla orta sahada gelişirdi. Sadece topu boşa çıkartmak için kanatları kullanma devri FIFA 2001 ile kapanmış oluyor, çünkü tıpkı gerçek futbol karşılaşmalarında olduğu gibi rakibin defansındaki açıkları çok iyi takip etmek ve bu boşluklara atacağınız kısa ve uzun paslarla gole ulaşmaya çalışılıyor. Bu da kanatların çok verimli kullanılması ve sadece defansın boş bıraktığı anlarda kaleyi zorlamak anlamına geliyor. Özellikle bilgisayara karşı oynarken bunun getirisini görüyorsunuz, artık oyun sahanın iki kalesi arasındaki düz hatta geçmiyor.

Kalelerden bahsetmişken, kalecilerin daha da bir panterleştiğini söylemeliyim. Hatalı gol yemeleri imkansızlaşmış, gollerin çoğu ceza sahası içindeki karamboller, yan paslar ve röveşata, vole gibi özel hareketlerle atabiliyorsunuz. Özellikle röveşata ile gol atmak müthiş kolaylaştırılmış, kanatlardan ceza sahasına gelen herhangi bir pasa şöyle destekli bir röveşata çıkabilirseniz kesin gol oluyor.

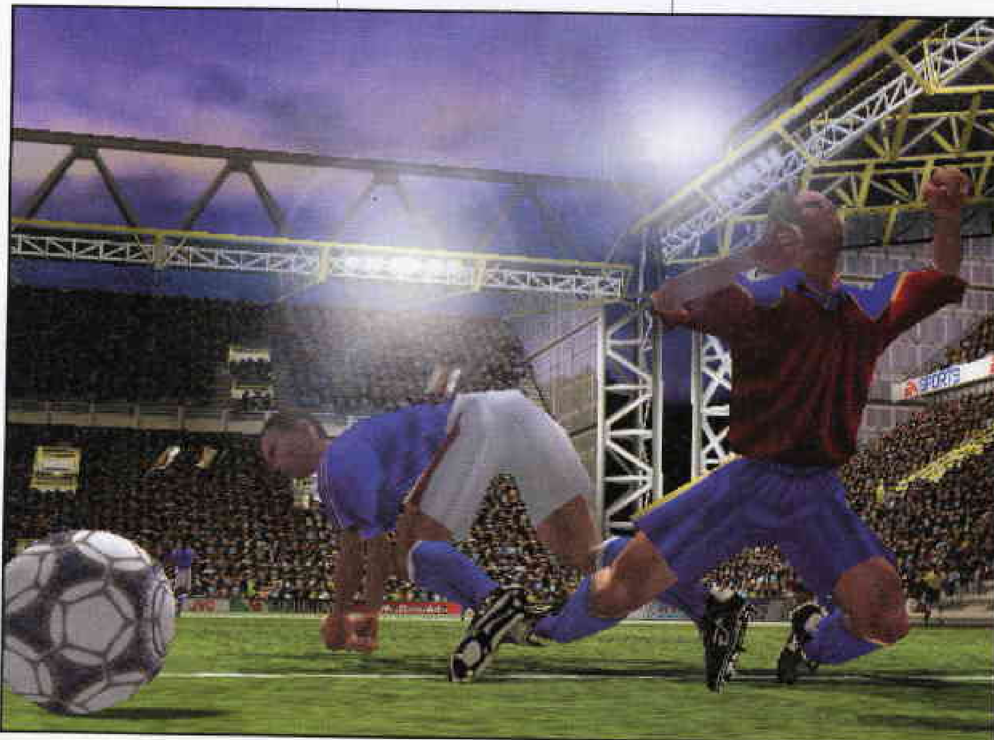
Eski FIFA'larda, özellikle FIFA 99 ve 2000'de bir türlü onarılamayan kabus gibi bir bug vardı: Ofsayt'lar. Sanıyorum bilgisayarımızın içindeki işlemcilerde de rüşvet işliyordu bir sene öncesine kadar. En olmadık anlarda çalınan ofsayt düdükleri, FIFA'daki futbol zevkimizin içine ediyordu. Aynı şekilde, gün gibi ortada olan bazı pozisyonlarda da ofsayt çalmayarak beni çileden çıkartıyordu. Neyse ki FIFA serisini uzun zamandan beri lanetlemiş olan EA Sports programcıları bir Undo büyüsüyle bu ofsayt saçmalığını düzeltmişler. Çok da iyi olmuş.



Eğer Season oynamaktan hoşlanıyorsanız, sizi hoş bir sürpriz daha bekliyor. Büyük liglerden birisinde (English Premier League, German Bundesliga, Spanish Premier League ve Italy Serie A) oynarsanız, sadece lig maçlarıyla işiniz bitmiyor. Ülke içindeki önemli kupa maçları, UEFA, Şampiyonlar Ligi gibi kupalara başarınıza göre katılabiliyor, sezon sonunda küme düşebiliyor veya atlayabiliyorsunuz. Böylece oyuna büyük miktarda bağlanmamız sağlanmış. Devamlı gelişen bir takımı sahiplenmek çok daha kolay oluyor. FIFA gibi bir oyunda atmosferden bahsedilebilirse, transfer imkanlarının da genişletilmesi ile birlikte gerçek bir sezonu başından sonuna yaşayabilme imkanının tanınmış olması atmosferi büyük ölçüde arttırmış diyebilirim.

Beyler, İyi Olan Kazansın!

FIFA aynı zamanda kainatın en çok multiplayer oynanan oyunlarından birisi. Bu özelliğini de en çok tek bir bilgisayarda uygun sayıda kontrol cihazıyla dört kişinin aynı anda oynamasına izin vermesine borçlu. Futbol sevsin sevmesin, (Sevmiyorum!-CEM) bilgisayar oyunlarıyla az çok ilgim var diyen herkes bir kez olsun yakın bir arkadaşına karşı FIFA oynamıştır (MUHAHAHAHAAA!!!-CEM). Yani kısacası, FIFA, Hotseat Multiplayer alanında eline su dökülemeyecek bir oyun. Eğer elinizde iki veya daha fazla bilgisayar varsa, yerel ağ üzerinden ve modem üzerinden oynama imkanınız vardı. Ama Internet üzerinden FIFA oynama şansımız hiç olmadı. Şimdiye kadar. FIFA 2001 ile birlikte FIFA serisi artık Internet üzerinden de oynanabiliyor(Aferin! Ben de sana internet üzerinden uzay istasyonu nasıl yapılır kurs-





larının adresi verim mi?-Cem). Oyunun kurulum aşamasında opsiyonel olarak yüklemeyi seçebileceğiniz FIFA Internet Matchup programı sayesinde, istediğiniz anda kendinize FIFA oynayacak bir rakip bulabilmeniz mümkün. Üstelik performans olarak Internet üzerinden oynamak ile yerel ağ üzerinden oynamak arasında hissedilir bir fark yok. Bu da bağlantı hızlarının denkleştirilmesi sayesinde gerçekleşmiş. Yani sizin ISS'inizle aranızdaki hız değil, sizin ISS'iniz ile rakibinizin ISS'i arasındaki hız önem taşıyor. Tabii gelişmiş ülkelerde bu iyi bir özellik, ama hat kapasitelerinin hala cilalı taş devrinden kalma olduğu ülkemizde, herhangi biri ile Internet üzerinden FIFA oynamamız bir süre daha imkansız olacak gibi gözüküyor.

Oynanışı büyük ölçüde etkileyen değişikliklerin yanısıra, oyuna görsel ve işitsel olarak da bayağı makyaj yapılmış. Mesela, artık sizinle birlikte saha boyunca at misali koşturan yan hakemlerimiz var. Oynanışa herhangi bir katkıları olduğunu söyleyemem (aslında haklarını da yemeyelim, belki de ofsayt saçmalığının düzelmiş olması onların varlığına bağlıdır) ama herkesin dostu yan hakemlerin de artık aramızda olduğunu bilmek güzel bir şey. Tabii, sahanın yanında yegane insanlar da yan hakemler değil. Takımların yedek kulübeleri, ısınan futbolcular, sarı yağmurlukları içinde koruma görevlileri, maçın her anını kare kare görüntülemeye çalışan cengaver kameramanlar falan saha kenarının alışık olduğumuz o monoton boşluğunu doldurmuşlar.

Canlanan saha kenarından, tribünler de nasibini almış. Tribünler artık eskisine göre daha canlı gözüküyor. Sallanan bayraklar, hoplayıp duran seyirciler bir yere kadar güzel gözüküyor. Ama belli açılardan bakıldığında hala karton kukla gibi görünen seyirciler üzerinde biraz daha çalışılsa iyi olurmuş.

Futbolcuların animasyonları geleneksel olarak yine motion-capture tekniği ile alınmış. Lothar Matthaus, Paul Scholes, Thierry Henry, Edgar Davids, Gaizka Mendieta ve Shimon Gershom gibi günümüzün futbol üstadlarının elektrodları takıp yaptığı çeşitli maymunlukların, pardon (yok yok özür dilemel-Cem), hareketlerin göze oldukça hoş gözüktüğünü söyleyebilirim. Ama animasyon cephesinde FIFA 2000'e göre çooook çok büyük bir gelişme olmamış, ki bu da çok doğal çünkü zaten animasyonlar olabildiğince güzeldi. Grafik olarak yapılan makyajların arasında, hava muhalefetinin daha güzel gözükmesi de sayılabilir. Açık havalarda gözünüzü alan güneş, yağmurlu havalarda yerini kasvetli bir griliğe bırakıyor. Tabii, bu bir uçuş simulasyonu değil, haliyle sizin gözünüz de sürekli olarak tepenizde değil altınızdaki yeşil sahada olacağından bu güzellikleri





Gelelim FIFA 2001'in bizi, yani Türkleri çooook yakından ilgilendiren özelliklerine. Bir kere, daha önce Galatasaray ile EA Sports arasında problem yaratan bir telif meselesi vardı. GS oyunun takım listesine girmek için bayağı yüklü miktarda telif ücreti istemişti. EA Sports da haklı olarak "Hadi canım, hadi yavrum, biz seni ararız" diyerek amcalara kapıyı göstermişti. Ama gelgelelim bu sene roller değişti, kozlar oynandı, iyi olan taraf kazandı falan filan. GS bileğinin hakkıyla, söke söke aldığı UEFA ve Süper Kupa'yı (Galatasaray – Arsenal maçı sırasında yaşadığım duyguları hayatım boyunca unutamayacağım) (Uluslar Arası Uzay İstasyonuna ilk astronatların yerleştiği günkü duygularımı ben de hala unutamam-CEM) EA Sports'un masasının üzerine DranKIll diye vurunca, FIFA 2001'de kendine yer buldu (yalan olmasın ama sanırım telif paralarını da almış olmaları lazım söke söke). Yanlış, burada yazının ilk paragrafının sonun bahsettiğim BÜYÜK AMA faktörüne gelmiş bulunuyoruz. Şimdi, kimseye garezimiz veya art niyetimiz olmadığını peşinen belirtmeliyim. Yani bu noktadan itibaren söyleyeceklerim tamamen gerçeklere dayanan şeyler. Yorumu size bırakıyoruz.

1) FIFA 2001'e Kore ve Avusturya liglerinin de dahil edilmesiyle oyunda katılabileceğiniz lig sayısı 17'e çıkmış. Buraya kadar güzel, buraya kadar hoş. Amma velakin, oyundan Türkiye ligi çıkartılmış! Yani Fifa 2001'de, gayet kullanışlı hazırlanmış olan Editör'ü kullanmadığınız sürece, GS harici bir Türk takımıyla oynama imkanınız yok... YORUMSUZ

2) GS'ın listeye dahil olmasına hepimiz sevindik, evet. Ama GS'ı sadece dostluk maçlarında (Friendly) seçebilmeniz çok ilginç ve gözümüzden kaçmayan bir detay. Yani ne Şampiyonlar Ligi'nde (ECC), ne de UEFA kupasında (EFA Cup) Galatasaray ile oynayamıyorsunuz. Sadece rakip olarak karşınıza çıkıyor... YO-

pek fazla fark edemiyorsunuz, yine de her zaman dediğim gibi, detaylar mükemmeli yaratır.

Bu Gece Çok Gerçekçi Görünüyorsun

Grafik çözünürlüğünü istediğiniz gibi abarttığınız FIFA 2001'de, özellikle 1024 x 768 ve üzerindeki çözünürlüklerde futbolcular gerçekten GERÇEK gibi gözüküyorlar. Şunu abartmadan söyleyebilirim ki, bilgisayardan pek anlamayan ama futbol meraklısı tanıdıklarınıza FIFA 2001 ile çok hoş şakalar yapabilirsiniz. Ama çok yakından bakıldığında, özellikle faul, gol sonrası seremoniler gibi sahnelerde sevinçten bağırıp çağırarak koşturan futbolcuların suratları deformasyona uğruyor. Ve bazı kel kafalı futbolcuların kafalarındaki poligonlar belli oluyor. Yine de kadı kızıyla ilgili atasözümüzü hatırlatırım.

(Her yeni paragrafa "yine" diye başlayan cümlelerle girmekten ben sıkıldım, bilmem siz neler hissediyorsunuz) Siz ne düşünüyorsunuz bilemem ama bence iyi bir FIFA, şöyle adrenalin pompalayan hızlı birkaç müzik olmadan olmaz. Müzikler YİNE ünlü gruplardan seçilmiş ve çok güzeller. Özellikle giriş müziği olarak seçilen MOBY'nin Bodyrock'ının remix'i şimdiye kadar FIFA için seçilmiş müzikler arasında bence en başarılı olanı. Diğer parçalar arasında Utah Saints'den "Power to the Beats" ve "Funky Music", Grand Theft Audio'dan "We Luv You", Curve'den "Chinese Burn" ve The Source'dan "Fly Away". Gerçek bir müzik şöleni.



Problem sadece bende mi bilemiyorum ama bir türlü spiker John Matson ve ekürisi Matthew Lawrence her ne kadar çok iyi ve yerinde yorumlar yapsa da, her ne kadar İngiltere'nin en ünlü ve sevilen futbol sunucuları olsalar da bana oyuncuyu sahadaki oyunun içine sokmakta biraz zorlanıyorlar gibi geliyor. Bu yüzden FIFA 2001'e eklenen spiker ve yorumcunun seslerini tamamen kapatıp sadece sahadaki sesleri duyabildiğiniz On The Pitch özelliği eklenmiş. İşte bu! Tamamen oyunun içindeyiz, ne spiker, ne de yorumcunun ukalalıklarını dinlemek zorunda değiliz artık. On The Pitch seçeneği açıkken Fifa 2001'i oynarsanız duyacaklarınız seyircilerin tezaruhatları, topa atılan tekmelerin sesleri, adamlarınızın bağrışmaları olacaktır. Tavsiye ederim.



FIFA'nın Ardındaki Gerçekler



RUMSUZ

3) Hadi GS'ı istediğimiz kupada seçememeyi de anladık, peki geçen senenin UEFA Şampiyonu ve Süper Kupa sahibi olan bir takımın birçok kıytırık takımdan (özellikle de İngiliz takımlarından) daha zayıf olması, dolayısıyla gerçekte olduğundan çok daha güçsüz ve oynaması keyifsiz hale gelmiş olması bizi biraz gerdi doğrusu... YORUMSUZ. (Okulda dersleri kırıp futbol maçlarına gitmeyi marifet saymayıp, derslerimize çalışıp adam olsak, futbola ayıracağımız zamanı program yazmaya harcasak, bu oyunları bizim çocuklar programlar dünyaya satardı, o zamanda Hakkari Köy Hizmetleri takımının, Arsenal'i yenebildiği futbol oyunları yapıp yapıp, dünyaya satrdık. Sesimi duyan var mı?-Cem)



4) FIFA 96'dan beri süregelen spiker ve yorumcu birlikteliği FIFA 2001'de çok daha geliştirilmiş. Sunucular yerinde ve doğru yorumlarda bulunuyorlar. Hemen hemen bütün takımlardaki oyuncuların isimlerini doğru olarak söyleniyor.

Hemen hemen dedim, çünkü ne GS'daki bir futbolcunun, ne de eski GS'lı, yeni Inter Milan'lı futbolcumuz Hakan Şükür'ün ismi oyunda bir kere olsun zikredilmiyor. GS'a karşı oynanan maçlarda sanki isimsiz adamlarından kurulmuş bir mahalle takımıyla oynuyormuş gibi hissettim kendimi... (Adam 30 sene çalışmış programcı olmuş, istediğini yapar. Oyunlarda sanat eseridir sonunda. Sanatçının yorumuna karışılmaz Sinancım.-CEM) YORUMSUZ.

5) Milli takımlar, fantezi takımlar, ulusal liglerin dışında hiçbir kategoriye uymayan ama seçilebilir takımların bulunduğu yeni bir kategori var FIFA 2001'de. Eski FIFA'larda Rest of the World adlı bu kategori, FIFA 2001'de Other olarak isimlendirilmiş ve bu kategori altında sadece bir tek takımın adı var. Hangisi olduğunu tahmin ettiniz mi? Size bir ipucu vereyim: Baş harfi GALATASARAY!... YORUMSUZ. Evet Türkiye'nin ve Galatasaray'ın FIFA 2001'deki durumu bu. FIFA 2001 mükemmele bu kadar yakın bir oyun olmasına rağmen, böylesi minik detaylara (!) dikkat edilmediği için umarım tepki almaz. Futbol adına yapılan bu yanlışların tamamen ihmal veya unutkanlıktan kaynaklandığına, bu eksiklerin FIFA 2001'in geliştirici ekibinin çoğunluğunu İngilizlerin oluşturmasıyla ve İngilizlerin de son bir sene içinde Galatasaray ve Türkiye fobisi geliştirmiş olmasıyla herhangi bir ilgisi olduğunu zannetmiyorum. Ha, bu arada, yukarıdaki maddelerden oluşan İngilizce bir maili yaklaşık 10 gün önce EA Sports'a gönderdik ama yazıyı yazdığım sırada herhangi bir cevap gelmemişti.



Sonuç olarak, Fifa 2001 herşeye rağmen futbol oyunu severleri kendisine bağlayacak bir oyun. Oyunun teknik özellikleri neredeyse mükemmele yaklaşıyor (en azından Fifa 2002'ye kadar...) ve abartısız dünya üzerindeki en güzel futbol oyunu. Galatasaray ve Türkiye konusunda biraz daha dikkatli olunsaymış hevesimiz kursağımızda kalmayacakmış ama olsun. Biz yine de İngilizleri utandırmak ve onlar gibi medeniyetsiz, kindar, intikamcı olmadığımızı ispatlamak için oyunu alıp oynayalım ve EA'nın İngiltere'deki merkezine de eseflerimizi bildiren mailler yağdıralım. Utandıralım. (Anketi cevaplayıp göndermeyi unutmayın-CEM)



Not: Bu arada, FIFA 2001'in piyasaya çıkan ilk versiyonlarında GeForce 2 ekran kartı ile ilgili bir problem olduğu EA Sports tarafından kabul edildi ve yakında bunu düzeltecek bir yama dosyası çıkartacağını duyurdu. Eğer bu ekran kartına sahipseniz ve FIFA 2001'i çalıştırmakta problem yaşıyorsanız www.fifa2001.net ve http://turkey.fifa2001.net adreslerini düzenli olarak takip edin.

Sinan Akkol

(Sinan Akkol, anketi cevaplayıp göndermeyenlere çok darılacağını ısrarla belirtir.)

Kasım ayı beklemediğimiz kadar yoğun geçti. Öyle çok oyunla karşılaştık ki, bazılarını incelemeye yer bile bulamayıp önümüzdeki aya bıraktık. "Oyunların çıkış tarihlerini bilmiyor musunuz? Neden şaşırdınız ki?" diyenlerinizi duyar gibi olup onlara hemen, "Ülkemize bu kadar çabuk ulaşmalarını beklemiyorduk, güzelim!" şeklindeki cevabımızı yapıştırıyoruz. Yoksa elbette Kasım ayı içinde çıkan her oyunu incelemeyi biz de bilir ve beklerdik ama çoğu zaman, bu ay Starship Troopers örneğinde olduğu gibi, bir oyun çıkar çıkmaz ülkemize ulaşmıyor. Dolayısı ile şaşırdık işte. Elbette bu şaşkınlığımızı kimse fark etmedi çünkü yazı işlerindeki herkes, bilgisayarlarının başına geçip oyunları test etmeye koyuldu, büyük bir zevk içinde...



Red Alert 2

Command&Conquer serisinin en sevilen oyunu Red Alert'in kaldığı yerden devam ettiğini görüyoruz. Müttefikler zaman makinesi yapıp Hitleri daha Dünya'nın başına bela olmadığı gençlik yıllarında öldürmelerinden sonra Sovyetler Birliği ortalığı boş bulup bütün Avrupa'yı ele geçirmeye başlamıştı. Ama müttefikler yine bir yolunu bulup Sovyetlere de haddini bildirmişti. İşte oyunun ikinci bölümü buradan başlıyor. Sovyetlerin başındaki kukla başkan, gizliden gizliye büyüttüğü Sovyet ordusunu bir gece vakti Amerika'nın üzerine salar. Ve Red Alert 2 burada ortaya çıkar



Rune

Vikinglerin efsanelerini çoğunuz biliyordur. Savaşarak ölmeyi ve Valhala'ya, yani savaşçı tanrıların evine gitmeyi bir şeref sayan Vikingleri anlatan, viking efsanelerini ve büyülerini konu alan bir oyun, Rune. Güzel grafikleri, kolay ve sürükleyici oynanışı kadar içindeki vahşet seviyesi de dikkatinizi çekecektir. Aman diyoruz, oyun 30 yaşındakilerin altındakiler için sakıncalı olabilir. O kadar yani...



Wizards&Warriors

Büyücüler ve savaşçıların hikayesine hoş geldiniz. Partinizi toparlayıp macerarıza bodoslama dalacağınız bu oyun özellikle Might&Magic hayranlarının hoşuna gidecektir. RPG severler kadar, türe yabancıların da ilgisini çekeceğini düşündüğümüz yazıyı, ortaçağ kalelerinde, büyü dolu mağaralarda gezinen gizemli yazarımız Aragorn hazırladı.



Zeus

Caesar oyunlarının devamı dolu dizgin geliyor ama sağlam geliyor. İlki 1990'ların başında yayınlanan Ceasar serisinin son oyunu, Yunan medeniyetini ve mitolojisini konu alan Zeus. Impressions, şehircilik veya tanrıcılık (istediğiniz ismi verin) oyunlarındaki ustalığını bir kez daha gösteriyor. Serinin diğer oyunlarından, tarz olarak biraz farklılaştığı gözlenen oyun hakkında bilgi edinmek isteyeceğinizi düşünüyoruz.



Heroes: Chronicles

Heroes 3'den sonra, oyun için yapılan pek çok görev paketinden ikisi. (Ya da dördü mü demeliydik acaba?) ancak bu kez fazla bir yenilik yok. Sadece senaryoya ağırlık vermiş gibi görünen yapımcılar, Heroes ismini lekelemişler mi yakında göreceğiz.

Close Combat 5

Saving Private Ryn ya da Türkçesiyle Er Ryn'i Kurtarmak diyoruz. Spilberg'in savaşı anlatan bu klasik filmine hayran kalanlar için, şimdi Omaha Beach'i, Normandiya Çıkarmasını yaşamak mümkün. Savaş/Strateji oyunları arasında klasik sıfatını hak etmiş ender oyunlardan Close Combat serinin beşinci oyununda, Normandiya çıkarmasını konu alıyor. Almanlar'ı yarabilecek misiniz (Yani taktik olarak) veya Müttefikleri geldikleri deliğe geri yollayabilecek misiniz?



Crimson Skies

İşte Burak Akmenek'i bir aydır meşgul eden, dolayısı ile www.Level.com.tr adresinde hala "yapımdayız" yazmasına neden olan oyun. Paralel bir dünyada, 1930'ların Amerikasına benzer bir ortamda, Indiana Jones tadında bir kahraman. Zakkari Metyu... Yok. Ayzek Zatari... her neyse, kahramanın ismi önemli değil, önemli olan, ay sonunda artık oyunu bırakıp yazısını yazabilmesi için Mad Dog, Burak'ın elinden Crimson Skies cd'sini aldığında Burak'ın gözlerinde beliren iki damla yaştır. Bu nasıl bir oyun sizce?



Odyysey

Tıp sınavlarında kadavra kesip biçmekten arta kalan zamanında oyunlarını oynayıp yazılarını yetiştirmeye çalışan Batu'nun dergi basılıp piyasaya sürüldükten sonra getirip teslim ettiği Oddysey yazısını beğenerek okuyacağınızı umuyoruz çünkü Batu'nun, oyunun özünden olsa gerek, yazıyı edebi açıdan süslemek için her türlü laf cambazlığına üşenmeden girdiğine şahit olacaksınız.



Delta Force 3

Bir zamanlar, Counter Strike'ın Ka'sı bilinmezken, Level ofisinde herkesin çılgınlar gibi ekranda hareket eden siyah minik bir piksele ateş etmeye çalıştığı bir oyun vardı. Network üzerinden sekiz kişiye kadar çok oyuncuyu destekleyen Delta Force, Multiplayer FPS anlamında, pek çok Level yazarının ilk göz ağrısıydı. Sonra bir aralar ikincisi çıktı, şimdi ise üçüncüsü. Ama itiraf edelim, ofiste artık oynayanı çok az. Gözü kördolmayasıca Counter Strike!



Wartorn o Breakout o Sanity o Superbike 2001 o Wall Street Trader o Egypt 2

HIT

RED ALERT 2

Sovyetler Amerika'yı işgal etmeye kalksalar...

Yapım: Westwood **Dağıtım: EA/Aral** **Tür: RTS** **Web: www.westwood.com**

Bu oyunu bilmeyen, beklemeyen, duymayan herhangi bir bilgisayar oyuncusu var mı bilmiyorum, ama varsa:

1- Ya bilgisayarını alalı bir iki gün olmuştur.

2- Ya okyanustaki minik bir adanın 3-5 sakininden bir tanesidir.

3- Ya da bilgisayar oynamayı, kağıt katlama sanatıyla karıştırıyordur.



Kısacası çok arandı, çok beklendi, olmazsa olmazdı, teslasıydı, Einstein'ıydı, kırmızı alarmıydı, batı odunuydu, ara demolarıydı, bir tür külttü bu Real Time Strateji. Gerek Dune 2 ve Warcraft dedelerinin gizli mirasçısı, gerekse de askeri stratejinin ekranlardaki ilk gerçek yansımasıydı Command&Conquer ve kuzeni Red Alert. Serinin tüm oyunları büyük bir devrim yaşatamamanın ezikliği içerisinde sürünmesine rağmen her biri yüz binlerce satıp programcılarının araba markaları üzerinde birinci dereceden bir faktör olmayı başardılar. Geleneğin bozulmayacağı Red Alert 2 isimli oyunumuzda da büyük bir ihtişamla göze çarparken, oyunun bize yüksek sesli fısıltıları beyinlere görünmez bir hipnoz gibi kazınıyordu: Beni alacaksın.. Beni alacaksın.. Beni alacaksın..

Fısıltılar sadece oyunu aldırtacağından, sonrasında ihtiyacınız olanın aslında sadece Level olduğunu fark etmeniz için hiç bir fısıltıya ihtiyacınız yoktur. Tek yapmanız gereken, sakin sakin nefes alıp, önünüzdeki sayfaya odaklanmak; ve inanın sizden yapmanızı istediklerim arasındaki en kolay iş bu.

Red Alert 2'ye hoşgeldiniz, Level halkı. Bu yazıda biraz değişiklik yapacağım. Vermeyi düşündüklerimin hepsini yazmak istediğimden ve yerim de olmadığından yazıyı böleceğim. Kimi tanımlamaları, tecrübelerimi ve yorumlarımı burada yapacakken, bazı teknik bilgileri ve çok özel multiplayer stratejileri gelecek ay strateji ustasında vereceğim.



Hepsinin işinize yarayacağınızdan ise adım gibi eminim.

Bu yazıyı okuyan herkesin daha önce en az bir C&C oyunu oynayarak okuduğunu varsayarak söylemek istediklerime başlıyorum. Öncelikle oyuna başlar başlamaz Sovyetler'in apar topar varolan tüm ordularıyla Amerika'yı işgal etmelerini izledikten sonra iki şey dikkatinizi çekecektir. İlki demolardaki olağanüstü DVD kalitesi; ikincisi de oyun içeriğinin ve dizaynının diğer oyunlardan neredeyse hiç bir farkı olmaması. Bunlardan ilki konusunda söylenecek çok bir şey yok. Şu ana kadar bir oyunda gördüğüm en yüksek kalitede film teknolojisi kullanılmış. Oyunculuk ise kesinlikle bence kesinlikle beklenenin üzerinde. İnce espriler ve oyunun sonlarına doğru bazı şoparmaların gözden kaçmaması mümkün değilken, esas gözümüze giren, hatta girmekle kalmayıp oradan bir türlü çıkmayan diğer bir konu var ki, o da demodaki sevgili bayan arkadaşlarımız! Kesinlikle güzellik konusunda (tabii kozmetik sanayinin de etkisiyle) bence uç noktalarda gezen bu harika bebekleri westwood'un nereden bulduğunu bilmiyorum, ama kumandan yardımcılığı ve komando sıfatlarını almış en güzel yaratıklar olduğu kesin. İkinci konu ise oyun motorunun tamamen aynı olması. C&C yeterince güzel bir oynanışa sahipti zaten ve bunun üzerinde herhangi köklü bir değişiklik hiç bir zaman getirilmedi. Grafik motorunun ve ses efektlerinin de neredeyse hiç bir değişiklik göstermediği sevgili Red Alert'imiz bu sefer birlik türü konusunda ilginç bir atakla bizi hayal kırıklığına uğratmadı. Genel olarak, oyundaki her iki tarafında hemen her birliği farklı. Bazıları ise farkedebileceğiniz gibi, basit şekil-güç-zarar farklılıklarından öte "orjinal". Yani Sovyetler'in bir terror drone'una karşılık Allied'larda hiç bir şey yokken, Allied'lar da (mesela) Chrono Leggioner'leriyle Sovyetlere taş çıkartıyor. Birlikler arasındaki maksimum farkın ve çeşidin Real Time Strateji'lerin oynanabilirliğini etkileyen en önemli faktör olduğunu düşünürsek (şekil1a. Starcraft, ki RTS tarihinin her şeyi baştan sona farklı ırklardan oluşan tek oyunudur ve hala büyük bir



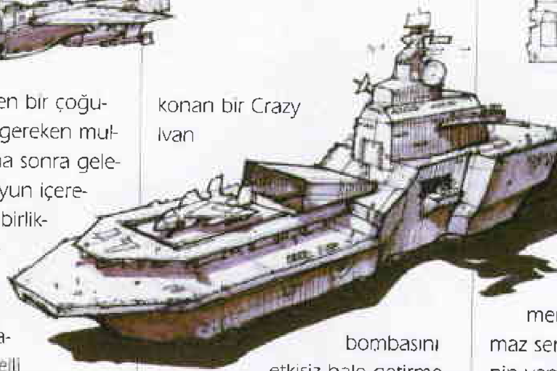
zevkle bir çok yerde oynanır); RA2 buna dikkat edilmesi güzel bir haber bence. Üstelik bazı farklar da çok hoş olmuş. Örneğin ilk defa oyunun ore truck'larınız ipsiz sapsız aptal ore toplayıcıları değil. Allied'ınkiler de chorono aletiyle kuşanmışken (yani oreları topladığında rafineriye otomatikman ışınlanıyor!!), Sovyetlerinkinde ağır bir makineli tüfek bulunuyor, öyle her önüne gelen saldırmasın diye.

Oyun için herhangi bir bina ve birlik ağacı vermeyeceğim. Her şey zaten siz görevleri sırasıyla oynarken ortaya çıkacak. Campaign konusunda ilk göze çarpan bölümlerin aşırı derecede kısa oluşu. Ortalama bir bölümü en zor seviyede 30-40 dakikada bitiriyorsunuz. (kimileri 10 dak. sürüyor) ve oyunda oynayacak yüzlerce bölüm yok. Dolayısıyla oyun bence çok kısa. Ve en zor zorluk seviyesinde allied'ların son bolümüyle, sovyetlerin sondan bir önceki bölümü haricinde, ki o da biraz, adam akıllı uğraştıran hiç bir bölüm yok. Kısa sürede son demoları izlemeniz mümkün diğer bir deyişle. Zaten anladığım kadarıyla Westwood, oyunun multiplayer kısmına bir hayli önem veriyor olmalı ki, oyunun hem sağlam bir multiplayer altyapısı var, hem de dünyanın her yerinde oynanan ve tüm skorlarınızın hemen o veya tüm istatistik bilgileriyle beraber tutulduğu bir ladder sistemi var. Bu ladder hakkında daha fazla bilgiyi www.westwood.com 'dan bulabilirsiniz. Kısaca sıralamada ne kadar yüksek bir insanı yenerseniz o kadar çok puan alırsınız, ve ne kadar düşük bir insana yenilirseniz o kadar puan kaybedersiniz. Her oyun bir tür puan çalma yarışı yani. Oyunun hemen bir çoğunuzu ilgilendirmesi gereken multiplayer kısmına daha sonra geleceğim; ama önce oyun içerisinde bulunan tüm birliklerin teknik bilgilerini strateji ustasına saklayıp şimdilik kısaca tanıtımlarına bakalım. Her birliğin belli sayıda birlik öldürdükten sonra rütbe atladığını ve veteran veya elite seviyesinde bazı yeni yetenekler kazandığını unutmayın.

Allied Birlikleri

GI

Allied'ların en kuvvetsiz birliği olan piyadelerin esas gücü "d" tuşuna basınca ortaya çıkıyor. O zaman etrafında kum torbalarından bir duvar örüp elindeki silahı ağır makineli bir tüfeğe dönüştürüyor. Dolayısıyla hem silah, hem menzil hem de defans gücü artıyor. Ama tabii bu sırada hala hareket edemediğini ve tankların paletleriyle hiç de hoş anıları olmadıklarını hatırlayın.



Engineer

Mühendisler özellikle multiplayer oyunlarda sıkça kullanılan oyunun dengesini alt üst eden bir birlik. Girdiği binanın enerjisini tamamen yenilemesi ve oraya konan bir Crazy Ivan bombasını etkisiz hale getirmesinin yanında esas ve birincil yeteneği sizin olmayan binaların kontrolünü ele geçirmesidir. Eğer bu rakibinizin puanıysa tepe tepe kullanıp onun birliklerini üretebilir ya da satıp para kazanabilirsiniz. Nötr bir binaysa da binasına göre ekstra özellikler kazanabilirsiniz.

Rocketeer

Defansif yönü çok zayıf olan rockeeter'ların en büyük avantajı havada uçması ve yerdeki birliklerin ona dokunamaması. Böylece dere tepe düz gidebilen rocketeerler haritada kuş uçuşu hareket etmeleri sayesinde oyunun başında muhteşem bir keşif aracı olarak kullanabilirler. Ama oyunun ilerlerinde işe yarayacakları en büyük iş, gelen sovyetlerin Kirov Airship'ini uzaktan üssünüze ulaşmadan durdurmaya çalışmak olur.

Spy

Casus hızlı bir şekilde rakip askerlerin kılığına girerek rakibinizin üssünde istediğiniz gibi dolaşabilir. (Tabii her askerin korkulu rüyası köpeklerin yanına yaklaşmamak koşuluyla). Casusların asıl yeteneği, girdiği düşman binasına göre size bazı yetenekler kazandırmaktır. Eğer girdiği bina,

War Factory'yse ürettiğiniz tüm araçlar bir üst rütbeden oyuna başlar.

Barracks'sa tüm askerleriniz bir üst rütbeden oyuna gelir.

Ore Refinery'yse o rafinerideki tüm ore'u çalarsınız.

Power Plant/Tesla Reactor'sa rakibinizin elektrik enerjisini bir süreliğine kapatırsınız. Doğru bir zamanlamayla çok etkili olabilecek bir özellik bu.

Air Force Command Headquarters/Radar Tower'sa rakibinizin görüş alanı kapancaktır.



Battle Lab'sa bazı özel birliklerinizi üretmeyi başarabilirsiniz: (allied'lar için Psi-Commando ve Chrono Ivan; sovyetler için Yuri Prime ve Chrono Commando.)

Tanya

Ne diyebilirim ki? Bu süper güzel hatunu biraz abartmışlar. Oyundaki tüm askerleri uzak bir menzilden tek vuruşta inanılmaz seri bir şekilde vurabilmesinin yanında, tüm binaları tek bir dokunuşla havaya uçurmakla da kalmayıp suda da yüzebiliyor. Ayrıca boş zamanlarında portakallı ördek yapıp, pentagon'un sitesini kırıyormuş. Denilenlere göre yakında da Nasa'nın ilk Mars pilotu olacakmış. Bu arada sadece bir insan unutmayın, ve insanlar kolay ölen varlıklardır.

SEAL

Tanya'nın erkek versiyonu bu vatandaşların tek farkı menzilinin biraz daha kısa olması.

Attack dog

Çok seri ve hızlı olan bu birlik her türlü askeri tek bir pençede öldürebilirken casusları da tanıyabiliyor. Özellikle multiplayer oyunlarda karşınızdaki Amerikay-



sa veya rush yapmayı düşünüyorsanız epey etkili olacak bir birlik.

Chrono Legionnaire

Bu fantastik ve benim çok hoşuma giden birlik haritada açmış olduğunuz herhangi bir yere ışınlanabiliyor. Işınlandıktan sonra uzaklığa göre bir süre beklemeniz gerekir. Bu "ortaya çıma" süresinde ise tüm düşman mermilerine karşı bir ördek yavrusu kadar savunmasız. Ama Neutron silahı sayesinde tüm rakip binayı



veya birliği zamandan silebiliyor! Tabii bu da rakibin gücüne göre bir miktar süre tutuyor, ve bu süre içerisinde de hedef hiç bir şey yapamıyor.

Psi-Commando

Eğer bir casusunuzu Sovyet battle lab'ına sokabilirseniz yapabileceğiniz bir birlik türüdür. Yuri'den tek farkı binalara C4 yerleştirip onları tek vuruşta havaya uçurabilmesidir.

Grizzly Battle Tank

Allied'ların ilk ve en kuvvetsiz tankı, ama multiplayer oyunlarında oyunun ilk bir iki dakikasında hızlı 5-10 adet üretip rakibe rush yapabileceğiniz çok güzel bir birlik tipi de aynı anda. Ama sadece oyunun başı için geçerli bu kural, unutmayın.

Infantry Fighting Vehicle (IFV)

Normalde havaya ve yere etkisiz roketler fırlatabilen, düşük zırhlı ama hızlı bu birlik aynı anda asker taşıyabiliyor ve eğer asker taşıyorsa roketatarı düşman askerlerine karşı daha etkili olan makineli tüfeğe dönüşüyor.

Mirage Tank

Allied'ların en eğlenceli birliklerinden biri. Yüksek teknoloji ürünü olan bu birlik eğer hareket etmez veya ateş etmezse karizmasını falan sallamadan bir ağaca dönüşüyor! Zırhı çok değil, ama atış gücü tank ve askerlere karşı çok çok iyi, binalara karşı düşük.

Prism Tank

Allied'ların en etkili tankı olan prism tankların binalara karşı inanılmaz etkili ve gayet uzun bir menzili var. Ayrıca düşman askerlerine de göz açtırmayan bu tank aynı anda bir kaç birliği lazerde kızartma yapabiliyor. Multiplayer'daki en genel taktik bunlardan 9 tane yapıp düşman üssünün ortasına chorosphere'le ışınlamaktır.

MCV

(Mobile Construction Vehicle)

Adı üzerinde, ayaklı yapım aracı! Dikkatli oynarsanız pek ihtiyaç duymazsınız.

Chrono Miner

Ore'ları topladıktan sonra üsse ışınlanması tek bir anlama gelebilir, o da Sovyet'lerden daha çok para kazanacağınız!

Harrier

Oyundaki tek uçak türü. Bir tane füzesi var, ve o da çok etkili değil, eğer 8-10 gruplar halinde saldırmazsa tabii.

Night Hawk Transport

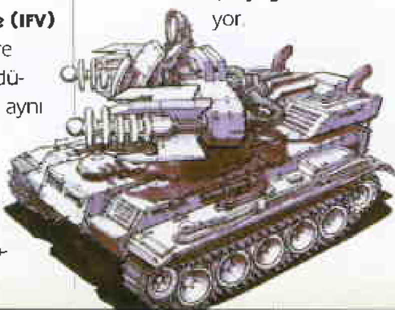
Taşımacılık yapmasının yanında hafif makineli bir tüfeği de emrinize amade olacak.

Amphibious Transport

Hem karada hem havada giden bu birliklerin tek işlevi taşımacılık. Çok hafif zırhı ve öldüğünde içindeki tüm birliklerinde gitme gerçeği gözönünde bulundurulursa dikkatli kullanılması gereken bir taşıma metodu olduğu düşünülebilir.

Destroyer

Tek bir uçağı olan bu minik gemi denizaltılara karşı çok etkili. Kendi topu ise ne yazık ki aynı başarıyı gösteremiyor.



Aegis Cruiser

Karadaki veya sudaki birliklere dokunamayan bu gemicik sadece havadaki tehlikeleri için yaratılmış.

Aircraft Carrier

İşte sulardaki en büyük silahınız. Üç tane jet barındıran bu uçak gemisinin hem menzili uzun, hem zırhı büyük, hem de kaybettiğiniz uçakları bedavaya yeniliyor.Yanında her zaman Aegis Cruiser veya Destroyer bulundurun. Çünkü su altı veya su üstü birliklere karşı pek savunmalı olduğu söylenemez.

Dolphin

En ilginç su birliğiniz. Üzerine bağlanmış bir aletin ürettiği sonar dalgalarla saldıran bu birlik dalganın yolundaki her şeye zarar verebiliyor ve sadece denizaltılarla mürekkep balıkları tarafından görülebiliyor.

Soviet Birlikleri

Conscript

Düşman GI'larından çok daha kuvvetsiz, çok daha dayanıksız, çoık daha etkisiz olmasına rağmen onlarınyarı fiyatındadır.

Engineer

Allied mühendisleri.

Attack Dog

Allied itleri.

Tesla Trooper

Bir tür yürüyen tesla coil de diyebileceğimiz, bu asker türü tabii ki ondan çok daha düşük menzilli ve etkisiz, ama tüm birlik ve araçlara karşı gayet güzel minik yıldırımlar yollayabilen bu asker tipi kimi zaman kullanışlı olabiliyor. Ama bence tek adam gibi işe yarar tarafı Tesla Coil'lerin yakınında durduğu zaman, gücünü Tesla Coil'e aktarması (ki boylece TC'nin menzili ve gücü artıyor).

Crazy Ivan

Aklınıza gelecek her bir halta saatli bomba koyabilen bu birlik, bence ultra gereksiz, kaçının.

Flak Trooper

Bozuka taşıyan bu amcamların normal Conscripten en büyük farkı havadaki birlikleri de yalayıp yutabilmesi.

Yuri

Sovyetlerin en ilginç askeri birimi. Oyundaki demolarda da epey karizmatik bir sese sahip bu vatandaşın en büyük marifeti bir birliğin zihnine girip onu kontrol edebilmesi. Saldıramaz, çok çabuk ölür ve aynı anda sadece bir



birliği etkileyebilir, ama kontrolü altındaki birlik ne olursa olsun kendi malınız mı gibi kullanabilirsiniz.

Chrono Ivan

Casusunuzu Allied'ların battle lab'ına sokmanız lazım. Oradan oraya ışınlanan bir Ivan işte, o kadar da kullanışlı olmayabilir (en azından yapması zahmetli)

Rhino Heavy Tank

Rusların ilk tankı ve oyunun başında inanılmaz işe yarıyorlar, özellikle multiplayer da bunlardan 5-10 tane yapıp saldırmanız inanılmaz işe yarıyor.

Apocalypse Assault Tank

Bu ölüm kusan makine, hem havaya hem karaya ikişer kere



ateş ediyor. Çok etkili, çok dayanıklı ama çok yavaş ve çok pahalı. Ama eğer bir de iki kere rütbe attırmayı başarırsanız, aynı anda dort kere ateş edecek, vurulan birliği doğmuş doğacağına pişman edecektir.

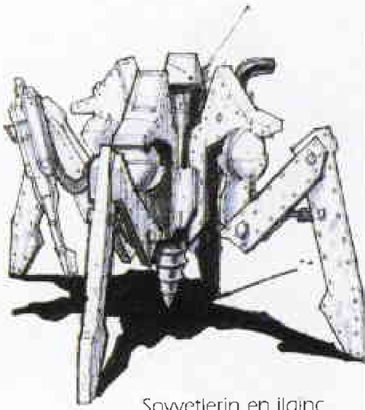
Flak Track

Allied'lardaki IFV'nin Sovyetlerdeki karşılığı o kadar da işe yarayacakmış gibi gözükmüyor.

V3 Rocket Launcher

Dayanıksız ve yavaş ama çok uzun menzile etkili füzeler gönderebiliyor. Daha düşman askerleri tarafından ele geçirilen binaları yok etmekte kullanın.

Terror Drone



Sovyetlerin en ilginç ve oyunun başında etkili silahlarından biri. Düşman asker ve köpeklerini bir kere de öldürmesinin yanında, düşman araçlarına



yapışıyor ve öldürene kadar bırakmıyor (bir bakıma içeriden kemiriyor). Düşman aracının tek kurtuluş yolu, repair bay'e gitmesi. Oyunun başında rakibinizin ore miner'larını böyle öldürerek, daha baştan ciddi bir ekonomik zarar verebilirsiniz. Ayrıca bir aracı öldürdükten sonra başka bir araca da saldırabilirsiniz (kamikaze yapmıyor yani).

MCV
(Mobile Construction Vehicle)

Bu aslında Marul Cücüklü Vakkas demek.

War-Miner

Üzerinde makineli tüfeği olan bir adet ore toplayıcısı

Kirov Airship

Bu çok pahalı ve aşırı yavaş birlikleri üretip rakibin üssüne kadar götürebilirseniz, şenlik vakti demektir; çünkü bu dev balonlar inanılmaz zarar veren bombalar taşıyorlar, ve bu bombalardan iki-üç tanesinin yok edemeyeceği bina yok. Üstelik öldüklerinde düştükleri yerde ufak bir patlamaya neden olmaları da cabası. Eğer rakibinizin hava savunması kötüyse illa ki yapın!

Amphibious Transport

Bkn. Allied.

Typhoon Attack Sub

Herkesin göremediği bu denizaltılardan çok sayıda yapmak aslında bir yerde tüm su kontrolünü ele geçirmek anlamına gelebilir.

Dreadnought

Bu süper uzun menzilli, iki füzeli muhteşem alet bina yok etmek için yaratılmış bir ölüm canavarı. Hava ve su altı saldırılarına karşı onu koruyan birlikler olduğu sürece birinci dereceden kaçının!

Sea Scorpion

Sudan havaya saldırı. Deniz ürünlerinin hepsin de olduğu gibi bunun da çok önemli bir yeri vr aslında. Ayrıca hızlı olması başlangıçta su yollarını keşfetmeniz demek.

Giant Squid

Bu dev mürekkep balığının en büyük olayı gemileri kilitleyip bırakmaması. Yunuslar en büyük düşmanıyken, yunusları rahatlıkla harcaması da izlenmesi gereken bir durum.

Bunlar single player'da karşınıza çıkan birlikler. Eğer netten oynuyorsanız, sizden ülke seçmeniz istenecek. Seçtiğiniz ülkeye göre ise şu özel birlikleri yapabiliyor olacaksınız:

Amerika: Allied'larda en çok seçilen ülke bu. Çünkü size belli aralıklarla haritada istediğiniz yere indirebileceğiniz 5-6 tane paraşütlü GI veriyor. İster savunmada kullanın, ister düşman üssüne arkadan süpriz yapın.

Fransa: Karaya karşı çok kuvvetli savunma bir savunma binası yapar. Sadece bazı haritalarda etkili olabilecek bir bina. Unutmayın ki, en iyi savunma ilk saldırıdır.

Almanya: Tank zırhına karşı etkili olan tanklar üretir. Allied'ların



mirage ve prism tankları varken, gereksiz bir birlik. Pek seçen de görmedim zaten.

İngiltere: Uzun menzilli ve tek vuruşta düşman askerini öldüre-



bilen keskin nişancı yapar, ve ne kullanan gördüm ne de işe yarayabileceği bir durum düşünebiliyorum. Çok gereksiz.

Kore: Normal Harrier'ların iki katı gücünde ve etkisinde jetler yapar. Havadan oynuyorsanız, ve en azından 8'li gruplar halinde saldırmayı düşünüyorsanız, epeye etkili olabilir. İlk hedefiniz con.yard.lar olsun.

Rusya: Tesla Trooper'ın tank versiyonunu üretir; ama sovyetlerin de güçlü tankları varken, ne kadar ihtiyaç duyulabilir ki?



100'den fazla multiplayer oynamama rağmen, bir tane bile üreten görmedim, kullanmadım.

Küba: Üzerinde C4 taşıyan intihar timi. Etkili kullanılırsa belki belki....

Libya: Evet işte, nette delicesine seçilen ülke bu. Neredeyse küçük bir nükleer reaktör taşıyan kamyonetler üretmenizi sağlıyor. Tahmin ettiğiniz gibi herhangi bir saldırı gücü olmayan bu kamyonetler düşman üssüne yakın bir yerde ölürse, ya da bir düşman binasına çarptırırsanız, büyük bir patlamayla epey bir zarar verip bir kaç tane düşman binasını yokedebilmenizin yanında sonrada yaydığı radyasyonla düşman askerlerini de eritebilirsiniz. Oyunun hemen başında yapıp düşman war-factory'isine veya ore-refinery'sine yollamak için ideal. Eğer size karşı bu taktiği kullanırlarsa, en iyisi oyunun hemen başında düşman üssüyle sizin üs arasındaki yolu açmak ve hemen bir tane uçak üretmek. Haritada size doğru gelen bir kamyonet gördüğünüzde ise tek yapmanız gereken uçağınızın o sizin üsse gelmeden gidip onu vurması.

Irak: Bulunduğu gölgeye ısı ve radyasyon yayarak, oradan herhangi bir birlik veya hafif zırhlı taşıdın geçmesini engeller.

Red Alert 2 genel olarak daha uzun uzun istatistik bilgi verilecek ve daha bir çok konuda anlatılacak bir oyun. Ama gerek yer darlığından, gerekse de bazı önemli noktaları strateji ustasına bırakmak istediğimden, burada kesmek zorundayım. Son olarak bu oyunun multiplayer'ından çok daha fazla zevk alacağınızı unutmayın. Strateji ustasında

Ve westwood'un server'ında görüşmek üzere..

Gökhan & Batu

(Batu anketi cevaplayanların bazılarını 5-10 yıl sonra ücretsiz tedavi edebileceği sözünü verir gibi oldu ama ne kadar samimiydi anlayamadık.)

Alternatif

Red Alert

Sayı/Puan Ocak 97 80/100

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Grafiklerde neredeyse hiçbir değişiklik yok, ve günümüz teknolojisine göre çok düşük. Ama kesinlikle kötü değil

Ses ve Müzik

Hell March'ın yeni hali güzel olmuş, müzikler biraz daha sert. Efektler ise fena değil; olağanüstü bir şeyler beklemeyin.

Oynanabilirlik

Arabirim ve oyunun oynanışını öğrenmeniz çok basit. Zorluk seviyesi olarak da çok düşük.

Atmosfer

Özellikle bölüm arası ve bölüm içindeki mini demoları single player'a epey bir atmosfer katıyor.

LEVEL Notu %83

Bence bu oyunu alıp en azından bir kere sovyetlerle bir kere de allied'larla bitirin. Hoşunuza giderse multiplayer olayına girersiniz ki, orası zaten apayrı bir dünya!!

Minimum: Pentium 266, 64 MB bellek, 350 MB sabit disk, 4 hızlı CDRom

Önerilen: Pentium III-500, 128 MB bellek, 350 MB sabit disk, 24 hızlı CDRom

Multiplayer: 1-8 player, Network, Internet

Grafik Desteği: 2 MB ekran kartı

RUNE

Efsaneyi Ragnar'ın dirilen bedeninde yaşayın...

Yapım: Humanheads **Dagıtım: Godgames** **Tür: 3D akslyon** **Bilgi için:www.runegame.com**

Tarihin tozlu raflarında yalnız yaşayan Vikingler, mitolojinin en fazla kan döken toplumları arasında sayılırlar. Avrupa'nın kuzeylerinde biryerlerde gemileriyle sahil sahil dolaşıp koyleri yağmalayan Vikingler bu kez gerçekten iyi sayılabilecek bir deneme ile bilgisayarlarımıza giriyorlar. Human Head tarafından yapılan Rune, sizi kesinlikle bu halkın yaşadığı zamana götürebilecek ve o ruhu hissetirebilecek kalitede bir oyun.

Rune dünyasında, Ragnar adında genç bir Viking savaşçısını kontrol ediyorsunuz. Ragnar köyün en iyi savaşçısı ünvanını kazandıktan sonra diğer savaşçı Vikinglerle beraber bir gruba katılıyor. Rangar ve arkadaşları komşu köye düzenlenen saldırıyı bastırmak için yardıma gidiyorlar. Köye saldıran grubun başı Conrack, mitolojideki Vikinglerin kötülük tanrısı olan Loki'ye tapan bir savaşçı. Conrack Loki'nin de gücünü alarak Ragnar ve arkadaşlarını öldürüyor. Fakat Vikinglerin iyilik tanrısı olan Odin Conrack'ın durdurulması için Ragnar'ı tekrar hayata döndürüyor. Bu efsanevi olaydan sonra yeniden hayata dönen Ragnar öc almak için yerin merkezine doğru yola çıkıyor.

UT Motorunun başarılı kullanımı

Oldukça sağlam bir senaryo üzerine kurulan Rune giriş demosuyla beraber heyecanı başlatıyor. Loki'ye kadar uzanan yolda Ragnar'ı birçok değişik türde yaratık, tuzaklar ve zorluklar bekliyor. Bu yolda alışılması gereken ilk şey tabiki kontrol sistemi. Kolay sayılabilecek kontrol sistemi Heretic II oyunununkine benziyor. İstediğiniz şekilde modifiye edebileceğiniz kontroller size zorluk çıkarmayacaktır. Oyunun başından sonuna her karesinde Unreal Tournament motoru kullanıldığını farkedebilirsiniz. Bu kontrol sisteminden oyunun fizik motoruna ve grafiklerine kadar belli oluyor. Oyunu Ragnar'ın omzunun hemen ustünden görerek oynuyorsunuz. Görüş açısından hiç bir sorun bulunmuyor. Kameranın yakınlığını ayarlamanız mümkün. Bunun dışında kamera açıları genel olarak oyunda bir iki gözardı edilebilecek istisna dışında zorluk çıkarmıyor.







Oynanışı Tomb Raider veya F.A.K.K. 2'ye benzetmek mümkün. Çözülmesi gereken bulmacalar abartılmamış. Fakat oyunun ilk bölümleri biraz sıkıcı olabiliyor. Bunun sebebi de değişen fakat kaplamaları hep aynı olan ortamlarda yaratıkları biçerek ve enerji toplayarak ilerlemeniz. Fakat oyunun ileri bölumlerindeki action gittikçe eğlenceli ve başından kalkılmaz hale geliyor. Unreal Tournament motorunun verdiği avantajları sonuna kadar kullanan Human Head, karakter modellemelerini ve animasyonlarını kusursuz oturtmuş. Ragnar'ın zıplama ve dönüşlerindeki animasyonlar ve hatta derin derin nefes alıp vermesi bile izlemeye değer. Bu grafik teknolojisinin doğal getirisi olan sistem konfigürasyonunuzu yüksek tutmaya bakın.

Yeterince combat!

Rune en iyi atmosferi combatlarda yakalıyor. Uç sınıf silah kullanabiliyorsunuz. Kılıç, çekiç ve balta sınıflarında 5-6 tane kadar silaha sahip olabiliyorsunuz. Bunları oyun ilk başladıktan sonra ilerledikçe bulacaksınız. Her silahın hızı ve verdiği hasar farklı. Ayrıca her silahı fırlatıp atabilmeniz mümkün. Yavaş ve ağır silahları daha yakına hafifleri ise daha uzağa atabilmeniz mümkün. Silahsız kalabileceğiniz bir hal var ki onun ne işe yaradığını anlayabilmiş değilim. Çünkü silahsız girmeniz gereken yer yok. Mouse'unuzun sol tuşunu silahlarınızla ortalığı dağıtmak için kullanabilirken sağ tuşuyla da kendinizi koruyabilirsiniz. Bunun için de ortalıkta farklı boy ve güçlerde birçok kalkan bulunuyor. Her kalkan gücü bitince par-



çalanıyor veya elinizden düşüyor. Fazla darbe alırsanız elinizdeki silahı da düşürmeniz mümkün. Almaya çalışırken ise düşmanınız sizi çok uğraştırabilir.

Sıra oyuna asıl ismini veren Rune sisteminin ne olduğunu açıklamaya geliyor. Ekranınızda sağ tarafta gördüğünüz sarı ibre sizin sahip olduğunuz Rune'u gösteriyor. Elinizdeki silahların özel Rune güçlerini kullanabilmek için bu ibrenin o silah için yeteri kadar dolu olması gerekiyor. Bunu da etrafta gördüğünüz Rune'leri toplayarak sağlayabilirsiniz. Silahların Rune güçleri bir nevi büyü olarak kabul edilebilir. Bu çok çeşitli güçlerin içinde düşmanın uzaklaşmasını sağlayan, düşmana vurunca donmasını veya yanmasını sağlayan ve elinizdeki kalkanı bir boy büyütenler de var. Combat sırasında karşınızdaki düşmana vurdukça ekranın ortasındaki yatay kırmızı "berserk" ibreniz doluyor. Combat bu ibre tam dolmadan biterse berserk özelliğiniz yavaş yavaş tükeniyor ve bi dahaki combatta tekrar artıyor. Eğer bu ibre sonuna kadar dolarsa karşınızdakiler için tam bir facia demektir. Dokunduğunuzu yarabilirsiniz. Farklı yerlerden vurmanın farklı etkileri var. Kafa koparabileceğiniz gibi sırtınızdan darbe yemek de yeterince kötü hasar almanıza sebep olacaktır.





Baltamdan damlayan kan

Farklı cinslerden yaratıkların kendi aralarında birbirlerine girebileceğini hiç unutmayın. Bazen içinden çıkılması çok zor mekanlarda bu özelliği kullanarak kurtulabilirsiniz. Böyle durumlarda diğer bir etken ise olabildiğince zarar veren şeyleri yaratıklarda kullanmak. Mesela sağdan soldan düşen kayaların altına veya önceden gördüğünüz tuzaklara bu yaratıkları denk getirmek. Combatlar hakkında son söylenebilecek şey ve bence oyunun iyi olduğu yerlerden biri olan yapay zeka. Karşınızdaki yaratıkla kapışırken karşı karşıya gelince iki taraf ta birbirine saldırmıyor. İkinizden biri diğerinin boş anını yakalamak için bekliyor. Çünkü zamanlama ve saldırının yönü oldukça önem taşıyor. Kalkana denk gelen bir atak sırtınızda bir tokmak hissetmenize sebep olabilir.

Ses efektleri ve müzik çıkışlı inişli bir grafik çiziyor. Yer yer hayran bırakan müzik eşliğinde çok iyi diyaloglarla veya heyecanı en üst düzeyde tutan combatlar sırasında çok iyi efektlerle karşılaşırken bazen müzik sönük efektler cansız kalıyor. Genel olarak değerlendirilirse ortanın üzerinde not verilebilir. Grafiklerin iyiliğinin tartışılması ise Unreal Tournemant'ın tartışılması demektir ki bunu da yapmaya pek niyetim yok. Biraz kaplama sıkıntısı dışında bütün görüntü efektleri modeller ve animasyonlar kusursuza yakın. Görünüş olarak beğenmediğim arabirim yine de oldukça kullanışlı.

Rune, kendi türünün iki jenerasyonunun geçiş döneminde çıkmış eserler arasında önemli kategorisine rahatlıkla konulabilir. Action oyun sevenler için pek fazla kusuru bulunmayan oyun konu ve onu destekleyen atmosferle denenmesi gerekliler listesinde.

Onur Bayram

Alternatif

Die by the Swart

Sayı/Puan	Haziran 98 100/100

Bunları biliyor muydunuz?: Onur, son dakikada yazısını yetiştirmek için çabalayan yazarları sabote etmek için ortalama 1.3 dakikada bir yeni bir geyik çevirebilme yeteneğine sahiptir.

LEVEL KARNESİ

Grafikler

UT motorunun modifiye şeklini kullanan oyun kusursuza yakın modellemeler, animasyonlar ve efektlere sahip.

Ses ve Müzik

Çıkış ve iniş gösteren ses ve müzik diyaloglar ve combatlarda önplana çıkarken oyun içinde sönük kalıyor.

Oynanabilirlik

İlk bölümlerin biraz sıkıcı olması dışında kontroller ve yapay zekayla ilgili bir sorun bulunmamakta.

Atmosfer

Human Head efsanevi Vikinglere yakışır bir atmosferi yakalayabilmiş. Combatlardaki performans başarılı.

LEVEL Notu %88

Teknik kalitesini oyunun konusuyla birleştiren Rune kesinlikle atlanmayacak bir action sunuyor. Viking efsaneli ufak eksikler dışında iyi işlenmiş.

Minimum: PII 300 Mhz, 64 MB RAM, 3D Acc

Önerilen: PIII 450, 128 RAM, 32MB Ekran kartı

Grafik Desteği: 1024X768 Çözünürlük

Multiplayer: Var

Extra: Yok



WIZARDS & WARRIORS

Büyü ve savaş

Geliştirici: Heuristic Park | Dağıtım: Activision | Türü: RPG | Bilgi İçin: www.wizard&warriors.com

Yeni nesil roleplaying oyunları Bioware ve yandaşlarının egemenliği altındayken Bard's Tale veya Wizardry serisini hatırlayanlara bir zamanların efsane ismi ve Wizardry V-VII yaratıcılarından biri D.W. Bradley'in kendi projesi Wizards & Warriors'la dönüşünü müjdeleyebiliriz. 4 yıllık bir geliştirme süresinden sonra oyun nihayet karşımıza çıktı.

Şimdiden söylemekte fayda var, Wizard & Warriors RPG'ye yeni başlayanlar veya türe yabancı olanlara göre bir oyun değil, bu oyun özellikle grafikler gibi görsel öğelere fazla önem vermeyen, kendini oyun derinliği, bulmacalar ve karakter geliştirmeye adamış gerçek RPG profesyonelleri için tasarlanmış.

Oyun Gael Seran ülkesinde geçiyor, kahramanımız burada gözlerini açıyor. Uzak bir geçmişte kötü büyücü Cet ülkede kaos ve ölüm rüzgarları estirmiştir. Gücü o kadar şiddetliymiş ki sadece ona denk bir kahraman onunla baş edebilmiş. Büyücü Anephas, Cet'i büyülü silahıyla durdurmayı başarmış.

Ancak Mavin Blade adlı bu efsane kılıç bu son savaşta hem iyi büyücü Anephas'ın büyüsünü, hem de Cet'in kara büyüsünü kendinden birleştirmiş ve geride hiçbir iz bırakmadan ortadan kaybolmuş. Bu olayın üzerinden yüzyıllar geçmiş ve efsane unutulmaya yüz tutmuş. Ancak birden ortaya yeni bir düşman çıkar, görünen odur ki efsane kılıcı bulmuştur ve o da karanlık güçlerin ve hükümdarlığın peşindedir. Yaratık orduları Gael Seran ülkesini güvenilmez bir hale getirmiş ve birşeyler yapmanın zamanı gelmiş de geçmiştir.



Kahramanlarımızı yaratıyoruz...

Öncelikle kendi karakterimizi yaratıyoruz. Burada birçok ırktan biri seçilebiliyor. Tipik insanların, cücelerin ve elflerin yanında Wizards & Warriors'a özgü karakter sınıfları da var: kedigillere benzeyen bir ırk, Ohmphas'lar ve fare soyundan gelen bir ırk. Her ırkın elbette kendine özgü avantajları ve dezavantajları var, belli amaçlar için diğerlerine göre daha uygunlar.

Ana karakterinizi yaratırken bile çok dikkatli olmanız gerekiyor. Tüm yetenekler ve özellikler akıllıca seçilmeli. Burada acele etmeyip karakter yaratmaya uzun zaman ayırmak sizi ilerde daha büyük dertlerden kurtaracaktır. Zira burada yapacağınız her hatanın bedelini ilerde fazlasıyla ödüyorsunuz. Karakterlerin stat değerleri ise RPG'lerden alışık olduğumuz üzere zar atarak belirleniyor. Partiniz altı üyeden oluşabiliyor. Ancak bunların hepsini oyunun başında yaratmak zorunda değilsiniz, hatta ilk görevleri tek başınıza da halledebiliyorsunuz. Ayrıca partideki diğer elemanları silah ve zırhla donatmak da hayli pahalıya malolabiliyor.

Karakterlerinizi yarattıktan sonra ana zırhınızı temin etmeye çalışmalısınız. Karakterin sınıfına göre (savaşçı, büyücü, rahip veya hırsız) bu elbette çok farklı olabiliyor. Köyün demircisinde her türlü silah ve zırhı, büyücüsünde ise scroll ve potion iksirlerini bulabiliyorsunuz.

Her köyde ayrıca bir kilise veya tapınak bulunuyor, buralarda küçük bir bedel karşılığında yaralarınızı iyileştirebiliyorsunuz. Ölüleri de tekrar diriltebiliyorsunuz, ancak bunun için daha yüklü bir miktarda parayı gözden çıkarmanız gerekiyor.

İlk görevlerimizi Town Hall'dan alıyoruz. Mesela mezarlığı iskelet ordusundan temizlememiz veya acımasız Troll liderini öldürmemiz isteniyor. Görevleri yerine getirdikçe para ve experience (tecrübe) puanları kazanıyoruz. Ayrıca köyün tavernasında maceraperestlerden bazen işinize yarayabilecek dedikodular veya ipuçları öğrenebiliyorsunuz.



Estetik problemi...

Oyunun dış perspektifi ise pek etkileyici değil. Wizards & Warriors burada saf bir 3D kullanıyor. Oyuncu partiyi Might and Magic'in son oyunlarında olduğu gibi kendi perspektifinden görüyor. Eski Eye of the Beholder zamanlarında olduğu gibi dünyayı ekranın ortasında görüyorsunuz, sağda partinizi, solda ve altta ise me-



nü çubuklarını, quick item'ları ve durum bilgilerini. Ancak bunlar çok fazla yer kaplıyor ve rahatsız ediyor, daha geniş bir dünya görmek istiyorsunuz.

Wizards & Warriors gerçi D3D grafik kullanıyor, ancak sonuç pek de iyi görünmüyor. Işık ve gölge efektleri yok denecek kadar kötü. Yine de grafikler atmosferi yaratmak için yeterli oluyor ve Gael Seran dünyasını etkileyici bir şekilde bize sunuyor. Gece ve gündüz geçişleri gibi, az ışıklı yerlerde sisli görüntüler de göz alıyor. Güneş de ufukta çok etkileyici bir şekilde gözden kayboluyor.



Birçok yaratık ve NPC de sizde iyi bir etki bırakıyorlar, zamanla hareketleri çok odun gibi gelse de. Silah ve büyü efektleri ise pek de spektaküler değil. Grafikler için genel bir şey söylemek gerekirse oyunun dört yıllık geliştirme süresi kendisini belli ediyor. Özellikle yeni GeForce ve hatta kısmen TNT2 kartlarda problemler çıkabiliyor. Scroll'lar burada bazen düzgün olarak gösterilmiyor ve 2D şehir ekranında takılmalar ve atlamalar meydana geliyor. Bu durumda sadece software modunu kullanmak gerekiyor, yine de donanım destekli moda göre yazılım modunda farklar pek de büyük değil.

Devasa dünyalar, zorlu bulmacalar

Maceranın kalanı için de aynı şeyler geçerli, zira Wizards & Warriors'un dünyası gerçekten de çok geniş, keşfedilecek çok fazla şey var. Hikaye gerçek bir RPG'deki gibi akıyor, hiçbir şekilde lineer hale bürünmüyor. Partiniz her köşesinde yaratık ordularının sizi beklediği devasa ormanlık alanların içinden geçiyor. Sürekli olarak da terkedilmiş barakalarda, evlerde, rüzgar değirmenlerinde veya gizli adalarda kendinizi bulabiliyorsunuz. Journal'i böyle yerlerde ve konuşmalarda sürekli gözden geçirin, zira o an keşfettiğiniz yer veya kişi hakkında bilgiler içerebiliyor.

Wizards & Warriors böylece bir Hack'n Slay RPG'den çok daha farklı olduğunu ortaya koyuyor. Ancak bu demek değil ki oyuncu zorlu savaşlardan mahrum kalacak, tam tersine. Belli bir artifact'ı veya anahtarı bulmak için kaba kuvvetten çok daha fazlasına ihtiyacınız olacak. Bradley'in öngördüğü en az 220 saatlik oynama süresinin abartılmadığını da belirtelim.

Hiç de basit değil

Saldırılar 3D penceresinde point and click (işaretle ve tıkla) yöntemiyle gerçekleşiyor, burada düşmanın büyüklüğüne de dikkat etmek gerekiyor, küçük goblinler için savaşçınızın biraz eğilmesi gerekebilir.

Automap fonksiyonu gerçi var ama oyunun arayüzünün kalanı gibi biraz kullanışsız ve eski kalıyor. Hayati önem taşıyan potion iksirlerinin içilmesi için sadece fare ile seçmek gerekiyor, bu da kısa bir süre için en iyisi geri kaçmayı gerektiriyor. Inventory ve büyü kitapları ise daha iyi ve toplu bir etki bırakıyor. Silahların ve büyülerin sayısının Baldur's Gate 2'den aşağı kalır yanı yok. Ancak savaş sırasında silah değiştirirken çok dikkatli olunmalı. Gerçi inventory ekranındayken üstte sağda oyun ekranının küçük bir penceresini görebiliyorsunuz, ancak burada sadece o an büyük bir tehlike içinde bulunduğunuzu görebiliyorsunuz, hızlı ve rutin kullanım gerekiyor.

Faydalı özelliklerden biri de eşyaların yarı otomatik olarak alınması. 3D penceresinde bir defa eşya üzerine tıkladığınızda kahramanınız otomatik olarak eşyayı gidip alıyor. Bulunan silahlar veya eşyalar böylece kullanılabiliyor veya ilerde satılabiliyor. Ancak bunun için de yine para karşılığında identify edilmeleri gerekiyor.

Save fonksiyonu ise pek de başarılı değil: Tehlikeye açık bölgelerde istediğiniz gibi oyunu kaydedebiliyorsunuz, ancak şehirlerde değil. Buralarda oyunu sadece Load ile yükleyebiliyorsunuz. Bu yüzden önemli görevleri almadan önce hemen şehirden çıkın ve oyunu kaydedip şehre geri dönün.

Köklere dönüş

Wizards & Warriors'un harika bir roleplaying oyunu olduğuna bir şüphe yok. Devasa dünyalar, zorlu bulmacalar, yaratık orduları, harika karakterler, sürükleyici bir hikaye, sayısız silah ve büyüler, bir RPG fanatiğinin aradığı herşey var bu oyunda.

Sadece oyunun dört yıldır geliştirilme aşamasında olmasını fark ediyorsunuz ve bu rahatsız ediyor. Grafikler ne kadar hoş olsa da bir Baldur's Gate kalitesinde değil, sadece amacına uygun, daha fazla değil. Yine de Might & Magic 8 gibi daha kötü örnekler var karşımızda. Yine de atmosferi sağlamak ve oyuncuyu fantezi dünyasına çekmek için yeterli. Sadece iyi okunamayan Journal ve Automap pencerelerinde gerçekten de negatif bir etki bırakıyor. Ayrıca can sıkıcı save fonksiyonu da zamanla bıktırıcı olabiliyor. Neden şehirlerde kaydedemiyorum diye soruyorsunuz bir süre sonra, zira oyun için önemli kararları şehirlerde veriyorsunuz, geri dönme şansınız olmayabiliyor bu durumda. Oyunun arayüzü de yeni yetme maceraperestleri ürkütebilir, burada biraz daha ince ayar yapılması iyi olurdu, neyse ki klavye tuşlarının yerleşimini değiştirebiliyorsunuz.

Herşeye rağmen Wizard & Warriors iyi bir oyun ve türün fanatiklerine veya meraklılarına kesinlikle tavsiye edilir.

Aragorn

Alternatif

Might & Magic 7

Sayı/Puan

LEVEL KARNESİ

Grafikler

4 yıllık bir geliştirme süresi kendini belli ediyor, ama grafikler genel olarak güzel ve atmosferi bozmuyor.

Ses ve Müzik

Sesler iyi, ancak konuşmalar çok az. Müzikler oyunun atmosferine sürükleyicilik kazandırmıyor.

Oynanabilirlik

Arabirim ve kaydetme problemleri dışında bir sorun yok, ancak oyunun gerçek RPG profesyonellerine hitap ettiğini tekrar belirtelim.

Atmosfer

Atmosferi yakaladığınızda başından kalkamıyorsunuz, save fonksiyonu zamanla çok sıkıcı olabiliyor.

LEVEL Notu %80

Daha iyi bir Might and Magic oyunu isteyenler Wizard's and Warriors'ta aradıklarını bulabilirler, ancak bir klasik olduğunu söylemek mümkün değil.

Minimum: PII-233, 32 MB RAM, 880 MB sabit disk alanı, 4X CD-ROM

Önerilen: PII-400, 64 MB RAM, 12X CD-ROM, 880 MB sabit disk

Multiplayer: Yok.

Grafik desteği: 640x480 16 Bit'ten 1024x768 16 Bit'e kadar

HIT

ZEUS

Tanrıların nefretini kazanmak

Yapım: Impressions **Dağıtım: Sierra** **Bilgi İçin: www.sierra.com**

Impressions, uzun zamandır oyun dünyasına harikalar kazandıran bir yaratım firması. Sierra ile birlikte önümüze hep kaliteli oyunlar koydukları için olacak belki, Impressions etiketi taşıyan oyunları gönül rahatlığı ile satın alabiliyoruz. Çoğunlukla strateji oyunları üzerine yoğunlaşmış firmanın, ünlü Caesar serisi o derece başarılı oldu ki, oyunun devamı niteliğindeki pek çok oyun daha gördük. (tamam sadece iki taneydi. Pharaoh ve Cleopatra.)

Geçen ay, Reach For the Stars yazısında, benim tüm galaksiye hükmetme arzusunda aç gözlü biri olduğum iftirasını sallamış olan Maddog'un, bitmek tükenmek bilmez hükmetme içgüdüsüne hitap edecek türden bir tanrıcılık oyunu Zeus.

Dağdan indim şehire

Olympos dağında yaşayan ve herbiri başka bir işe yarayan eski Yunan tanrılarının –kı bu kadar çok tanrının aynı yerde, milletvekili lojmanları veya bakanlıklar misali, bir arada yaşaması fikri bana hep mantık dışı gelmiştir. Düşünsenize, koskoca tanrı olmuşsun, sonra sosyal konutlarda oturan orta sınıf insanlar gibi, kalk diğer tanrılarla aynı yerde otur. İnsanoğlu bile eline para geçer geçmez kendisi için, yalnız kendisinin yaşayabileceği, yabancıların uzak olacağı, villalar, malikaneler, şehir dışında süper lüks çiftlikler satın alırken, her güce sahip, insanların efendisi tanrıların bir dağın tepesinde, saraydan bozma, bol sütunlu minik bir yere nasıl sığıştıklarını anlayamam...- neyse konuya keskin dönüş yapıyoruz, Caesar'da Roma, Pharaoh'da Mısır uygarlıklarını konu alan, "şehir geliştirme" stratejilerinin devamı Zeus'da, Eski Yunan'lıları şöyle bir elden geçirip, adam etmeye çalışıyoruz.

Sezar ve manitası Cleopatra

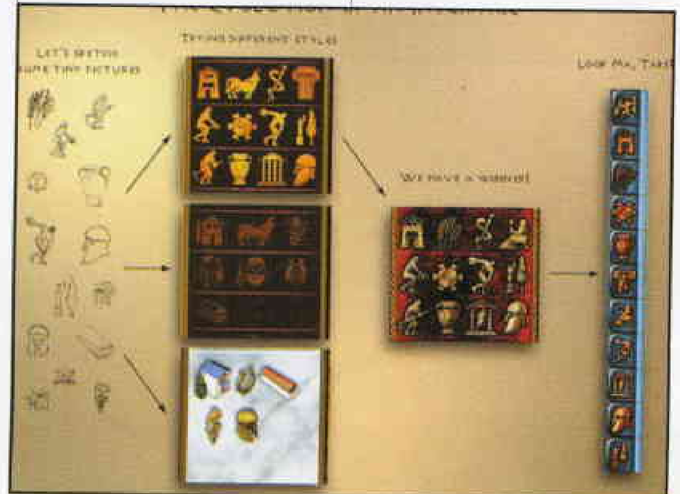
Caesar ve Pharaoh'u bilmeyenler için bu oyun dizisi hakkında kısa bir bilgi vermek, bir oyun dergisinde olmazsa olmaz şartlardan biridir. Türün başlangıcı olan Caesar, aslında 1992'lerde farklı bir aksiyon/adventure olması düşünülerek yaratılmıştı. Pompei kentinde bir köle olarak başladığınız oyunda, Sahibiniz olan aristokratın Sezar'a suikast düzenleyecek bir çetenin üyesi olduğunu öğrenip doğruca Roma'ya gidiyordunuz. Ama Sezar'a ulaşıp bunu haber vermek bir köle için, ancak bir adventura oyununa konu olabilecek kadar zor bir maceraydı ve bu macerayı yaşıyordunuz. Sezarı kurtardıktan sonra, sezar sizi bir ordunun komutanı yapıyordu ancak köle geçmişinizden rahatsız olan yanındaki danışmanları sayesinde, o dönemin en gelişmemiş ve barbar kalmış yöreleri-





ne, İngiltere adasına falan filan gönderiliyordunuz. Emrinizdeki onbeş-yirmi askerle bölgeyi fethetmek üzere bir RTS'nin içine dalıyordunuz bu aşamadan sonra. Yani aynı zamanda ilk RTS'lerden biriydi de Caesar. Görev aralarında Roma'ya dönüp biraz adventure takılıp, sonra tekrar mısırı falan fethetmeye gidiyordunuz. Sonunda da Sezar, yani Roma'nın imparatoru oluyordunuz. Oldukça etkileyici, sürükleyici bir oyundu. Devamında gelen oyun, bugün Zeus'a kadar uzanan, şehir kurmaca oyunlarının ilki olan Caesar 2'ydi ve oldukça primitif sayılırdı. Yani Türkçesi, bu günkülerle karşılaştırmaya bile gelmez demek istiyoruz.

Caesar III ise, serinin yeniden doğuşu gibi oldu. Gerçek bir hit olan oyunda, küçük çaplı bir Roma valisi olarak, imparatorun size verdiği görevleri başararak Roman'nın imparatoru olmaya çalıştığınız oyun hem grafik, hem ses, hem hikaye hem oynanış açısından micro-management türünde bir devrim oldu. Şehrinizdeki her insanı bilgisayar ekranında, şehirde yürürken veya işiyle uğraşırken izleyebiliyordunuz. Oyunda nüfusunuz on binse, ekranda da saydığınızda onbintane küçük romalı görebilirdiniz. Üzerlerindeki kıyafetlerden, ürettikleri ürünlere kadar her şey en ince ayrıntısına kadar görsel olarak ifade ediliyordu ve kendinizi gerçekten, yönettiği şehri yakındaki bir tepenin üzerinden izleyen bir lidermiş gibi hissediyordunuz.





Kadınlar niye şapır şupur öpüşür?

Zeus'un grafik açısından da oynanış açısından da, serinin önceki üç oyunundan biraz farklılaştığını gözlemliyoruz. Herşeyden önce grafikler'e biraz daha "mizahi" çizgilier eklendiğini fark edeceksiniz. Oyunun demolarında, ara yüklemelerinde ve oyun içi grafiklerinde görüntünün, önceki oyunlardaki "gerçekçilik"ten biraz sıyrılıp, "çizgi film" havasına büründüğünü göreceksiniz. İkinci önemli farklılaşmayı ise oyunun oynanişındaki değişimler oluşturuyor. Caesar ve Pharaoh'da canınızı en çok sıkan sorunlar, sağda solda yanan, yıkılan binalar, hastalıklar gibi alt yapı sorunlarıydı. Bunlarla uğraşmak, bir müddet sonra oyunun tadını kaçırıyordu ama kabul etmem lazım ki, alt yapı sorunlarını çözmeyi öğrendiğinizde unutulmaz bir oyun deneyimi yaşıyordunuz.

Zeus'da bu handikapın üstesinden gelmek için, oyundaki alt yapı sorunlarını minimumda tutmaya çalışmışlar. Artık, nerelere polis veya mühendis yerleştireyim ki binalarım çökmesin, insanlar suç işlemesin diye kara kara düşünmek yerine, şehrinizi nasıl daha güzel bir hale getirebileceğinize odaklanıyorsunuz. Çünkü oyunun içindeki "binlerce" küçük insancığın en çok önem verdikleri konu, toplumun kültür düzeyi, çevre tasarımı, daha entelektüel ve daha lüks bir yaşam olmuş.



Alternatif	
Pharaoh	
Sayı/Puan	Ocak 2000 80/100

Yani, önceki oyunların aksine, bu kez bilgisayar pek çok altyapı problemini sizin için hızlıca çözerken siz kendinizi insancıklarınızın adam olmasına adıyorsunuz.

Oyundaki bir diğer önemli değişiklik ise savaş sisteminde gerçekleşmiş. Eskiden, savaşlarda kullanmak için askeri birimler üretmek gerekirken artık buna gerek kalmamış çünkü şehre bir saldırı olduğunda, tüm vatandaşlar ellerindeki silahlarla şehrin gönüllü bir koruyucusu haline geliyorlar. Ancak öncekilerden farklı olarak bu kez ana haritadaki diğer şehirlere saldırabiliyor ve onları ele geçirip sömürge haline getirebiliyorsunuz. Bunun için de bir silah fabrikası kurup silah üretmeniz gerekiyor. Siz silah ürettikçe, yönetim binanınızın çevresinde yeni askeri birlikler otomatikman oluşuyorlar. Bunlara ek olarak, savaş gemisi ve tanrı üretebiliyorsunuz. Evet oyunun güzel yanı, şehrinize bir tanrı için özel bir mabet yaptığınızda o tanrının askerleri ve kendisi de sizinle birlikte savaşlara katılabiliyor. Zaten, oyunun ana teması, bu tanrıları mutlu etmek üzerine kurulmuş.

Dünyaya Açılın

Kimileri için bu yeni sistem hoş görünse de, kişisel görüşüm, askeri yapıdaki değişimin, serinin tadını kaçırdığı yönünde olacak. Başka şehirlere saldırmak ve imparatorluğu genişletmek hoş bir yenilik olmuş ancak, Caesar ve Pharaohda olduğu gibi, dev kaleler inşaa ederken, düşmanın kalenin neresinden saldırabileceğini düşünmek, birimlerinizi nereye yerleştirebileceğinizi ve kalenin konumundan nasıl yararlanabileceğinizi tahmin etmeye çalışmak, savaşlarda özel eğitimli askerlerinizle kıyasıya çarpışmanın tadı bir başkaydı. Kimi zaman, Sezar romadan sizi yok etmek için özel birliklerini gönderirdi ki o savaşın tadına doyun olmazdı.

Önceki oyunları oynamayanlardansanız, Zeus'dan çok hoşlanacağınızı tahmin ediyorum. Ne de olsa oyun öncekilere oranla biraz yumuşatılmış. Ama serinin ilk oyunlarında deneyim kazandıysanız bu kez de fazla basit bir oyunla karşılaştığınızı düşünecek olmanızdan korkarım. Yine oyun oynanmaya değer. En azından, Tanrı olmayı kafaya takmışlarınız için, asla gerçekleşmeyecek hayallerinizi yaşama şansı veriyor Zeus. Ve de iyi bir micro-management deneyimi. Oynayın.

Cem Şancı

(Cem Şancı anketi cevaplamanızı hür iradenize bırakarak demokratik bir tutum takınıyor)

LEVEL KARNESİ

Grafikler
Serinin ilk iki oyununa oranla, daha renkli ve canlı grafikler. Gerçi hala 2D ama bu bir soruna neden olmuyor.

Ses ve Müzik
Antik yunan ezgileri eşliğinde oyun oynamaktan hoşlanacaksınız. Oyundaki her binanın ve birimin sesleri duyuluyor.

Oynanabilirlik
Önceki oyunlara oranla kolaylaştırılmış. Çöken, yanan binalarla daha az uğraşıp kendinizi sanata veriyorsunuz.

Atmosfer
Müzik ve grafikler eşliğinde gelişen dinamik bir oyun, sizi şehrin sokaklarının içine çekecek. Sürükleyiciliği çok yüksek.

LEVEL Notu %83

Impressions'un şehir yapım stratejileri, Sim City'leri tarihe gömebilir. Oyunun detay seviyesi yüksek olmasına rağmen oynanabilirliği de yüksek.

Minimum: P2-266, 64 MB RAM, 8 MB grafik kartı, 350 MB sabit disk alanı

Önerilen: P3-500, 128 MB RAM, 32 MB grafik kartı, 600 MB sabit disk alanı.

Multiplayer: Var

Grafik desteği: 1024x768, 32 bit.

HEROES OF THE MIGHT&MAGIC 3 : CHRONICLES

Heroes of the Might&Magic 3 : Chronicles

Yapım/Dağıtım: 3DO **Tür: turn based strateji** **Bilgi için: www.3do.com**

Sihrin ve Gücün Kahramanları hakkında söylenecek çok şey vardır aslında. Yüce bilgisayar oyunu kanunları onu tüm zamanların iyi strateji oyunlarından biri ilan ettiğinden bu yana, bu şaheser çok evrim geçirdi. Heroes 1 ve Heroes 2 arasındaki devrim oyunu saatler yerine günler boyunca aralıksız oynamamızı sağlamıştı. Heroes 3'te ise oyun tam anlamıyla güzelleşmiş, oyun dünyasının nirvanasına doğru büyük bir adım atmış, kendi gerçek formunu yakalamıştı. Kale, artifact ve diğer oyun ögelerinin çeşitlerinin artışı oyunu inanılmaz renklendirmiş ve zevk kat sayısının sonuna sıfırlar eklememizi sağlamıştı. Bu güzelleşme operasyonu, hemen ardından gelen Heroes III: Armageddon's Blade 'de de devam etmiş, yeni bir campaign serisi, elemental kalesi, ve efsanevi Armageddon's Blade artifacti oyuna tam bir heyecan fırtınası çevirmişti (merak etmeyin bu kılıç bile Cloak of Undead ve Power of Dragon Father gibi yeni artifactlerin yanında koca bir hiç kalır!). Ve şimdi efsanemiz aynen yeni bir expansion'la devam ediyor. Sihir ve kılıç yine aynı belki ama bulunması gereken inanılmaz artifactler sizi bekliyor olacak.

- haziran 2000
(shadow of death açıklaması)



Hiç bir dergide yazı yazmıyorken, o ay aldığım derginin sayfalarını karıştırdığımda, bazı oyunların açıklamalarını, haberlerini veya sadece ismini bile gördüğümde birden heyecanlanır, o oyunu bir an önce oynamak için ne yapacağımı bilemezdim. Bunlar çok ender olan anlardı ve yüzde doksan daha önce oynadığım klasikleşmiş (en azından benim için) muhteşem oyunların devamı veya yeni bir versiyonuydu. Gerçi hala bu hissi ara ara yaşamak mümkün oluyor; ama yine de o ilk güzelliklerin yerini hiç bir şey tutamaz olayı var ya, inceden dokunuyor gibi. Neyse sonuçta, sizi bilmem ama bilgisayarcım bana Heroes 3'ün yeni expansion'ları çıkacak dediğinde de artık yavaştan azalan o çocukça sevinmeler hareketlenir gibi oldu bir an. Bir süre sonra piyasaya geldiğinde de çocukça sevinmeler, çocukça hüsranlara karışırken, elde avuçta parlak ve yeni bir çerçeveye sahip eskimiş güzel bir tablodan fazlası yoktu (muydu?)

Gerçekleri en ufak derecede saklamadan söyleyebilirim ki bu oyunda yeni bir senaryo dışında yeni hiçbir şey yok!! Zaten Heroes 3: Chronicles bir tane oyun değil, 4 ayrı senaryodan oluşan 4 faklı oyun. Bunlardan ilk ikisi Warlords of the Wasteland'le Conquest of the Underworld. Diğer ikisi de yakında piyasalara çıkacak ve böylece Chronicles serisi tamamlanacak. Serinin tamamında Tar-



num adlı eski bir dostumun maceraları konu ediliyor. Serinin ilk oyunun olan Warlords of the Wasteland Tarnum'un genç bir barbarken kendi topraklarını yüzyıllardır kontrol eden büyücülerden kurtarmasını konu alıyor. Daha sonra büyük ve güçlü bir barbar kralı olan Tarnum öldürülüyor ve Tanrılar tarafından cennete kabul edilmiyor. Öyle ki ancak bazı görevleri yerine getirerek ve belli koşulları sağlayarak Tanrı'ların gözüne girebilecek olan Tarnum böylece tekrar dirilmek zorunda kalır ve oyunun geri kalan 3 bölümünün senaryosunda görev yapmak üzere yola çıkar.

Senaryolara doğru yola çıkarken dostum Tarnum'un bana uğramaması ve sizler için soracağım bir kaç soruyu yanıtlamaması olmazdı zatem.

- Selamlar Tarnum'cuğum, 4 CD'lik yolculuğuna gitmeden önce neler düşünüyorsun bakalım?

- Valla ne düşüneyim be Gök, (Gök?-CEM) o maceradan bu maceraya koşturup duracağız, hiç ara vermeden Tanrı'ların bana verdiği görevlerin hepsini bitirmem gerek.

- Güzel valla ne diyeyim, yorucu tabii 4 CD'lik Heroes kahramanı olmak. Şimdi hangi macerana gidiyordun da uğradın böyle habersiz?

- Şimdi yeniden canlandırıldım ve tam da Conquest of the Underworld'daki macerama gidiyordum. Orada kraliçeye yalan





söyleyip kendimi gerçek ve soylu bir şovalye gibi göstericem. Sonra da kötü ruhlar tarafından cennetten kaçırılan babasının ruhunu kurtarmaya yeraltı dünyasına inecem. Bu arada işin ilginç tarafı kadının babası beni öldüren zibidi! Ve ben onu kurtarmak zorundayım! Offf! Şimdi iki saat, iskeletiydi, dragonuydu, şeytanıydı uğraş dur. Hem kötü de kokuyordur oralar. Ulen... Ulen... Başka görev mi yoktu, bıktım ulan yeraltı dünyasından. Zaten çocukken de arkadaşlar sahilde çukur açarlardı, ben kumdan dağ yapardım, sevmiyorum işte alçakları, derinlikleri!!! Böhü... Bu arada, nasıl sakal yakışmış mı?



- Harbiden tam bir şovalyeye benzemişsin Tarnum'cuğum; çok yakışmış, kızlar eriyecek karşında, hepsi sana hasta olacak bak görürsün.

- Hadi be, zaten ben de şans olsaydı, gider Tomb Raider'da figuran falan olurdum.

- Ona da sıra gelir, takma kafana. Sen bize biraz yeniliklerden bahsetsene, ne bilim büyüydü, yaratıktı falan?

- Ohooool İnanmazsın tam 7 tane yeni kale tipi, her birinde de 82 yeni yaratık türü var. Her yaratık 5 kere upgrade ediliyor, ve yaratıkları birleştirip daha büyük yaratıklar yapabiliyorsun voltrandaki gibi. Üstelik büyü sayısını 246 'e çıkardık. Ayrıca oyunun yanında bir kilo patlıcanla, ikiyüzelli gram tuzlu fıstık veriyoruz.



Alternatif	
Heroes 3	
Sayı/Puan	Nisan 99 90/100

Böylece bölümler arasındaki 3,5 saatlik demolarda sıkılmazsınız. Patlıcanı ne yapacağınızı bilemem tabii...

Güzelim, ne diyorsun sen be? Ne yeniliği? Yok öyle bir şey! Uzak bu gibi kavramlar 3DO programcılarına. Adamlar rahattan para kazanmak için maksimum uğraşıyorlar. Tek ekledikleri bir kaç saniyelik bölüm arası görüntüleriyle, şöyle uzuncana bir konu ve bir dolu text. Her an ne yaptığımı ve günlüklerime falan ne yazdığımı yüksek sesle söylememi istediler ki, oyuncular duyabilseymiş. Belki böyle benim konuşmalarıma dalıp oyunda neredeyse hiçbir yenilik olmadığını farketmezlermiş de, falanmış da filan.

- Oha be! Hem bu kadar dört gözle oyunun gelmesini bekle, hem de sadece bir yığın senaryo yığınıyla karşılaş. Eski hamam eski tas yani!

- Aynen öyle! Hatta bölümler bile senaryo editöründe yapılabilir. Gerçi profesyonelce hazırlanmış haritalar ama yine de o kadar bağırdım çağırdım, bakın arkadaşlar koskoca programcısınız iki üç tane yeni yaratık, büyü falan sokuşturun şunun bir yerlerine insanlar sevinsin, yavrucaklar gülsün, hadi olmadı bari şöyle adam gibi bir iki tane hatun koyun da benim canım sıkılmasın! Bakın westwood'a adamlar RA 2'yi nasıl yapmışlar.

- Hmmm, durum gerçekten acıklı. Yine de sonuçta bu bir Heroes 3! Ve her Heroes fanın alması farz olacaktır.

- Eh, bu da doğru tabii!

Neyse, artık benim kaçmam gerek, şu kraliçenin babası beni bekler. Dönüşte söz yine uğrarım, hem sana da belki Chronicles'dan hatıra niyetine bir şeyler getiririm. Var mı özel bir isteğin?

- Valla, oralarda bulursan bir Power of the Dragon Father çok makbule geçerdi Tarnum'cuğum.

Hadi kendine iyi bak, çok yaralanma oralarda.

Tarnum'u uğurladıktan sonra aklıma takılan çok şey vardı sevgili okurlar. Heroes 3'ün geleceği, yeni senaryoların neler getirip getirmeyeceği, her oyunda büyük bir yenilik aramaya hakkımızın olup olmadığı, Sinan'ın geri dönüşüyle artık tam kadro Dünya'nın en iyisi dergisi olup olamayacağımız gibi sorularla dalgın dalgın ortalığı toplarken, birden gözüme Tarnum'un oturduğu koltuktan bir pırıltı çarptı. Yakından baktığımda hayretle bunun Bow of Sharp Shooter olduğunu gördüm! Eski dostum, her geldiğinde benden yediği bir dilim pastanın bile karşılığını verecek kadar kibardı. Yanında da Batu için Elixir of Life vardı. Batu'nun tıp okuduğunu da öğrenmiş olmalı, onca koşuşturması arasında.

Sevinçle işimi bitirirken, aklımdan geçenler net ve eksiksizdi.

Bu oyun oynanmalı. Yenilik olmasa da, sırf Tarnum için oynanmalı. Onun şerefine oynanmalı.

Gökhan & Batu

(Gökhan, anketi cevaplamayanlarla uzun ropörtajlar yapacağı tehditini savurdu.)

İKİNCİ GÖRÜŞ

Laf sokuşturamadan duramadım. Oyunda yeni birşeylerin olmamasını bir noktaya kadar anladım ama senaryolardaki başı bozulduğa da bir Heroes hayranı ve oyuncusu olarak bozuldum. Nasıl mı? Conquest of the Underworld senaryosu neredeyse tamamen yer altındaki tünellerde geçiyor ama savaş ekranı çıkınca, tepede güneş, gökyüzü falan görüyorsunuz. Yuh dedim. İnsan en azından ortama uygun bir iki yeni savaş alanı çizerdi. Yazıklar olsun 3DO.

CEM ŞANCI

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Heroes oyunlarında ne grafiğin...

Ses ve Müzik

Ne de müziğin özel bir yeri yoktur.

Oynanabilirlik

Onun için önemli olan oynanabilirlik ve...

Atmosfer

Atmosferdir, ki o da zaten yeterince güzel, heyecanlı ve eşsizdir.

LEVEL Notu %70

(68) Yukarıdaki not beklediğim kadar yenilik getirmediği için Chronicles'ın notu. İkincisi de Heroes 3'ün notudur, haberiniz ola.

Minimum: Pentium 133, 32 MB bellek, 320 MB sabit disk, 4 hızlı CDRom

Önerilen: Pentium 166, 64 MB bellek, 320 MB sabit disk, 16 hızlı CDRom

Multiplayer: modem/internet/network

Grafik Desteği: 800X600 16 bit

CLOSE COMBAT 5

Küçük Kurşun Askerler Geri Döndüler

Yapım: Atomic Games **Dağıtım:** Mattel Interactive **Tür:** Savaş **Bilgi için:** www.atomicgames.com

Microsoft'un oyun dünyasına armağan ettiği sıkı strateji oyunu, Close Combat serisi, yayıncı değiştirerek, Mattel etiketiyle çıkardığı beşinci oyunu ile tekrar karşımızda.

Close Combat'ın tadına bu güne kadar bakmamış olanlar için, oyunun strateji oyunları içinde ayrı bir yeri, ayrı bir tadı olduğunu anlatarak başlayalım. Kendi çapında bir strateji oyunu olan Close Combat'da, alışılmış RTS kalıplarının dışında, kaynak toplamadan, fabrika kurmadan, üs kurmadan savaşıyorsunuz. Yani kısacası bütün gücünüzü, ikinci dünya savaşı sırasında emrinize verilen askerlere kanalize ederek, görevlerinizi başarmaya çalışıyorsunuz. Oyunun can alıcı noktası, tamamen gerçek hayatı simüle etmeye çalışmasından kaynaklanıyor. Yani oyundaki her silah, her araç gerçeğine yakın modellenmekle kalmıyor, askerlerinizin üzerindeki silahların menzilleri, cephaneleri, etkileri, çevredeki ağaçların, evlerin, çalıların, tepelerin çukurların savaşa en gerçekçi şekilde etkilemeleri sağlanmış.

Bir manga askeri, üzerinize mermi kusan bir makineli tüfek yuvasına doğru sürdüğünüzü düşünün. Diğer RTS'lerdekinin aksine, askerlerinizin bir güç çubuğu bulunmadığından, mermiyi yiyenin pat diye yere düştüğüne şahit olacaksınız. Büyük bölümü aldığı yaralarla iptal olacakken, yaralananlar, hayatta kalmak için son güçleri ile çabalamaya başlayacaklar. Bundan sonraki kısım daha da heyecan verici... Arkadaşlarının çata çuta vurulup yere düştüğünü gören mangadaki diğer elemanların moralı bozulacak ve onlarda saldırıyı bırakıp kendilerini yere atarak en yakınlarındaki sipere "teeykiiin faaayıırrr" diye bağıra bağıra kaçmaya çalıştıklarını göreceksiniz.

Omaha Beach'de Cücük Dürmek

Close Combat serisinde oyuncular, Avrupa'nın ortasından Rusya'nın diplerine kadar yolculuk ettikten sonra, serinin beşinci oyunu oyun severleri, İkinci Dünya savaşının son günlerinde, Normandiya çıkarmasına götürüyor. Alman veya Müttefik taraflarından birini seçebildiğiniz oyun, serinin dördüncü oyunundaki gibi, ana haritada birliklerinizi bölgelere göre hareket ettirebilmenizi olanak sağlıyor. Aslında tam olarak bir stratejik harita sayılmaz bu ana harita dediğimiz meret. Ana harita daha çok görev seçme mönüsünün grafiğe dökülmüş hali gibi duruyor. Yani, haritadaki bölgelerin üzerinde bazı bilgiler yer alıyor ki bunlar tipil bir görev brifingini andırıyor. "Bu bölgede çok önemli bir alman nakliyat birliği yerleşmiş durumda,. Eğer ele geçirebilirseniz, Almanların ilerleyişini durdurmak ve sahile indirilen askerlerimizi muhtemel bir karşı saldırıdan korumak mümkün olacaktır... Bölgedeki Alman varlığı ve direnişi üst seviyede olacaktır. Tank ve ağır silahlarla karşılaşılacağı da kesin." gibi şeyler yani. Bunları arasından en beğendiğinizi seçip o bölgeye aktaracağınız birliğinizi hareket ettirerek göreve başlayabiliyorsunuz. Ama elbette, her birlik hareketi çatışmayla sonuçlanmak zorunda değil. Bazı birliklerinizi boş bölgelere veya diğerlerinin yanına hareket ettirebilmek gibi, stratejik kararlar hala size bırakılmış.



Ders: Tarih

Close Combat 5'de, şartlar olabildiğince gerçeğe yakın tutulmaya çalışılmış. Normandiya çıkarmasının yapıldığı tarihteki hava durumu, müttefik ve alman askerlerinin pozisyonları, kritik operasyonlar oyuncuya yansıtılmaya çalışılmış.

Hazırlıkları sırasında Overlord Operasyonu olarak kodlanan Normandiya çıkarması, insanlık tarihinin gördüğü en büyük askeri operasyon olarak bilinir. Müttefiklerin, tüm Avrupa'yı işgal etmiş olan Almanya'nın savunma hatlarını delerek Avrupa'ya girebilmesi için gerçekleştirilmiş operasyonda, 5000 gemi, 10 000 uçak ve 250 bin piyade İngiltere'den, Fransa kıyılarına akmış, önüne gelene Alman askerlerini ezip geçerek Avrupa'ya girmişler-





dır. Tam bir taktik başarısı olan operasyonda kullanılan askeri güç çok büyük olduğu için başarısı kaçınılmaz gibi görünse de, başarının en büyük nedeni, Almanları aldatabilmiş olmaktan kaynaklanıyordu. Almanya'nın işgal ettiği ve İngiltere'ye girmek için bir kapı gibi gördüğü Fransa ile İngiltere arasında neredeyse bizim boğazdaki büyük adanın sirkeciye uzaklığı kadar bir mesafe vardır. Ve insan utanmasa, karşı kıyıda gezinen düşman askerlerine, nanik yapabilir. Hazırlıkları aylar önce başlayan Overlord operasyonunda, İngiltere kıyılarına, Almanlara göstermeden 5000 gemi, 10 bin uçak ve 250 bin askeri konuşlandırmak, ope-



rasyonun esas sorunu olmuştur. Çünkü alman keşif uçakları bunları görür görmek bir saldırı olacağını anlayacak ve hemen bölgeye Almanya'nın o dev savaş sanayinin, inanılmaz güçteki tankları, topları, askerleri yığılacaktı. Bunun önüne geçilebilmek için, İngiltere'nin kuzey tarafına, suntadan, kontrplakdan yapılmış kukla gemiler ve uçaklar yerleştirilmiş, Almanlar'a saldırının kuzey İngiltereden Almanya'ya doğru yapılacağı izlenimi verilmişti. Buna aldatmacayla, Almanya'nın Normandiya sahillerinde bir kaç güçsüz birlik bırakıp gücünü kuzeye yöneltmiş olmasına rağmen, Normandiya'da Almanların kurdukları barikatlar yüzünden müttefikler acı kayıplar vererek Avrupa'ya girebilmişlerdir.

Komtanım Çok Karizmatiksiniz

Close Combat 5'i oynarken, Saving Private Ryn filminin içine girmiş gibi hissedeceksiniz kendinizi. Sahildeki kıyımdan, iç taraflara ilerlerken karşılaştığınız pusulara, teker teker kaybettiğiniz askerlere kadar her şey insana savaşın acı yüzünü tattırıyor.

Daha çok piyade savaşına ağırlık verilmiş olan oyunda, ister istemez insan psikolojisi de ön plana çıkıyor. Askerler, etraflarında arkadaşlarının öldüğünü gördükçe moral kaybediyorlar. Hele, komutanlarının öldüğünü gören bir birlik kolayca dağılabiliyor. Bu aşamada liderlerin rolü devreye giriyor. Karizmatik bir lider, etki alanı içindeki birimlerin moralini yüksek tutarken, onlara en zor emirleri bile kabul ettirebiliyor. Bu noktada, askerlerinizin emirlerinize uymasının tamamen morallerine bağlı olduğunu hatırlatmalıyım. Yani ağır makineli tüfek ateşi altında bir sipere girip başını toğrağa sokmuş adamları yerlerinden kıpırdatmak oldukça zorken, karizmatik lider faktörü devreye girdiğinde, o adamların ayağa kalkıp, mermi kusan makinelinin üzerine koşarak, düşman



askerinin böğrüne süngüsünü sapladığına, düşamanının cücüğünü dürdüğüne şahit olabiliyorsunuz. Ama tabi, şunu da kabul etmek lazım, ayağa kalkıp hücuma geçen bölüğün bir kısmı da delik deşik olup yere yığılı vaziyette geride kalıyor. Yani buradan çıkan sonuç, elalemin gazına gelip, ateş kusan makinelinin önüne atlayan insanlar kevgire dönebilirler oluyor. Aynı Saving Private Ryn'daki gibi, komutanları Tom Hanks'in gaz verici konuşmalarına aldanıp, Alman hatlarının gerisine giden birlik, sonunda hacamat olup, mezarı boyluyordu, hatırlarsınız.

Osu busu...

Oyunun grafikleri detaylı ve renkli olmasına karşın, hala önceki Close Combat'ların motorunu kullanıyor. Fazla bir gelişme göze çarpmıyor. 2D grafiklerde, çevrenin etkisi oyuna başarıyla yansıtılmışken, birimlerin grafikleri artık yetersiz kalıyor. Askerlerin grafikleri vasat ve yüksek çözünürlük devreye girdiğinde anlaşılması zor olabiliyor. Yapımcıların serinin bir sonraki oyununda artık grafikleri geliştirmesinin şart olduğu anlaşılıyor.

Sesler ise, oyuna tat katacak kadar başarılı. Hala savaşın seslerine tanıklık etmenize yardımcı oluyor ve yine eski oyunlara oranla bir değişiklik göze çarpmamakla birlikte, sesler henüz kulağı tırmalamıyor.

Oyunun, arabirimi de hala eski arabirim. Gerçi her yeni oyunda mutlaka herşeyin değişmesi gerektiğini düşünmemek lazım çünkü arabirim kullanışlılığın ve anlaşılabilirliğin en üst seviyesinde görünüyor. İlk bakışta karışı görünse de göz alıştıktan sonra, savaşı ekranın altındaki o konsoldan takip ettiğinizi farkediyorsunuz. Aslında Close Combat serisini de bu kadar başarılı bir savaş oyunu yapan etkenin, bu arabirim olduğunu kabul etmek lazım.

Savaş oyunlarını sevenlere tavsiye edilir. Ama biraz daha hafif ve hızlı bir şey arayanlar için, Sudden Strike daha uygun olabilir.

Barış içinde yaşamanız, saldırıya uğramamanız, kendinizi savunmak zorunda kalmamanız ve ilimle fenle uğraşıp, adam olmanız, uzay gemileri yapıp fezaya açılmanız, futbol yüzünden kimseyi öldürmemeniz dileğiyle....

Cem Şancı

(Cem Şancı istatistik bölümünde bütün gün anket hazırladığı öğrencilik günlerini hatırladı.)

Alternatif

Close Comdat 4

Sayı/Puan — Nisan 2000 85/100

LEVEL KARNESİ

Grafikler
Hala 2D kullanılıyor. Yüksek çözünürlük desteklenmesine rağmen, birimlerin detayları az kalıyor.

Ses ve Müzik
Ses efektlerinde de bir değişiklik yok gibi. Yine de kulağa hoş geliyor. Adamlarınızın bağırışları dikkat çekiyor.

Oynanabilirlik
Serinin meşhur arabirimi nedeniyle oynanabilirlik üst seviyede. Savaşın kontrolü basit ve anlaşılır.

Atmosfer
Oyun sürükleyici. Görevler uzun sürüyor olsa da bunu farketmiyor, savaşa odaklanıyorsunuz.

LEVEL Notu %72

Close Combat serisi artık bir klasik olduğunu gösteriyor. Grafiklerde biraz ilerleme kaydedilse daha başarılı olabilir. Oynanması zevkli ve oyun sürükleyici.

Min Conf: Pentium II 266, 64 MB RAM, 8MB 3D Grafik Kartı

Önerilen: PIII 500, 128 MB bellek, 16 MB 3D hızlandırıcı

Multiplayer: LAN, Internet, Maksimum

Grafik Desteği: Max 1024 X 768



CRIMSON SKIES

Gökyüzünde korsanlık! Görmesem inanmazdım.

Yapım: Zipper Interactive **Dağıtım:** Microsoft **Tür:** Simülasyon / Adventure **Bilgi için:** www.microsoft.com/games/crimsonskies

Oyunu ilk çalıştırdığım andan itibaren beni çok etkilediğini itiraf etmeliyim. Hani Errol Flynn ya da Burt Lancester'ın korsanlık filmleri veya şu en eski ve ünlü Robin Hood vardır ya. Hani koca koca adamlar yeşil tight giyerler ellerinde uzun yaylarla zenginleri soyup fakirlere verirler falan. İşte Crimson Skies'ta da tam bu hava var ve Microsoft gerek senaryo gerekse müziklerle bu atmosferi tam on ikiden yakalamış. Siz oyunda Nathan Zackary adlı bir hava korsanını canlandırıyorsunuz. Yanınızda sizin gibi bir çok hava korsanı arkadaşınız var ve uçaklarınıza üs olarak dev bir zeplin kullanıyorsunuz. Pırpırlarınız bu zeplinin karnından uçuşa geçiyor ve gene karnındaki bir kancaya takılarak zepline geri dönüyor. Oyunu geçtiği dönem ise 1930'lar ama o zamanın hava teknolojisiyle biraz oynanmış tabii. O yüzden oyunda aerodinamik diye bir anlayış pek görülmüyor. Zaten oyunla bu kadar oynanmasa bol bol stall olan uçaklarla böyle fantastik bir hava korsanlığı da yapamazdık.

Oyunun konusu ve müziklerinden sonra en çok hoşunuza gidecek yanı ise kendi uçağınızı yapabilmeniz. Başlarda oynayacağınız birkaç görev sonrasında elinize bir hazine geçiyor. Buradan elde ettiğiniz para ile kendinize yeni uçaklar yapabiliyorsunuz. Daha doğrusu mevcut modeller üzerinde modifikasyon yapabiliyorsunuz. Ayrıca görevler bittikçe rakiplerinizin de teknolojisini ele geçirdiğiniz için hangarınızdaki uçak sayınız çoğalıyor ve bunları satarak para yapmak elinizde. Benim size tavsiyem paranızı harcamak için acele etmemeniz. Biraz sabredip oyunda 6-7 görev ilerleyin. Özellikle İngiliz'lerin gizli uçağı Bloodhawk'ı çaldıktan sonra kendinize yeni ve güçlü modeller planlayabilirsiniz. Oyunda bir avcı uçağı için en önemli özellik agility yani uçağın manevra kabiliyeti. Eğer iyi bir nişancı iseniz az silah ve güçlü bir motora sahip çevik bir uçakla düşmanlarınızı ağlatabilirsiniz.

Görevler birbirine bağlı olarak ilerliyor ama eğer bir görevi üst üste üç defa geçemezseniz ki oyun görevi başarmış gibi kabul edip bir sonraki göreve geçmek isteyip istemediğinizi size soruyor. Bunu her başarısız üç seferden sonra tekrarlıyor. Bence onur meselesi etmeyip geçin çünkü görevlerde bazen her şey it dalaşı ya da zeplin vurmak olmuyor. Bazen çok zorlu akrobatik hareketlere yapmak zorunda kalabiliyorsunuz. Hatta hedeflerinizi vurmak için son hız hangara girmek zorunda bile kalabiliyorsunuz. Hangara girmek kolayda içerideki bir çok şeye takılıp çıkamamak gerçekten yüksek bir olasılık. Kanadınızı bir yere takabiliyorsunuz. Ayrıca vurduğunuz hedefler parçalanırken size de çarpabiliyorlar. İt dalaşı yaptığınız rakipleriniz bile bazen kendini kurtarmak için böyle manevralara kalkabiliyorlar. Sizde onları izlemek zorunda kalıyorsunuz tabii ki.

Ben de bir daha...

Oyunda campaign dışında instant action seçeneği ile kendi görevlerinizi de üretebiliyorsunuz. İstediğiniz haritada istediğiniz kadar filoyla kapışabilirsiniz. Ayrıca masanızın üstünde duran memento seçeneği de oyuna başka bir "hoşluk" katıyor. Bu seçenek sayesinde gelecek görevleri büyük bir "heyecanla" beklemeye başlıyorsunuz. Oyunda başardığınız görevlerden sonra çıkan resimleri de isterseniz masa üstünüze save edebiliyorsunuz.

Seslendirmeler ve çarpışma içinde kanat pilotlarınızla yaptığınız konuşmalarda güzel düşünülmüş. Her şey kısa ve basit. İngilizcesi çok iyi olmayanlar brifingi anlamakta biraz zorlanabilirler ama sonuçta görev sırasında waypoint sistemi olduğu için görevleri rahatlıkla anlayabiliyorsunuz. Yalnız rakiplerinizle yaptığınız uzun meydan okumalar sizi zorlayabilir. Ayrıca ileri görevlerde görev içi değişimler oluyor. Mesela kurtaracağınız muhasebeci zeplinin yanaşma kancası bozuk olduğundan zeplinin üstüne çıkıyor ve onu oradan merdiven sarkıtıp almak zorunda kalabiliyorsunuz ve bu size görevin ortasında üstelikte muhasebecinin üstünde bulunduğu zeplin düşmek üzere olduğundan çok az zamanınız varken söyleniyor. Ama onun dışında oyun içerisinde mantık çok basit. Kırmızılar kötü, yeşiller ve maviler ise vurulmaması gerekenler.

Şimdi size oyunda işinize yarayacak ipuçları vereyim. Öncelikle en çevik uçağı alın ya da güçlü ama daha az çevik bir uçak alıp ona nitrolu bir motor takın. Oyundaki en iyi makineli tüfeklerde biri olan 60 mm lik chayen den kısa zamanda bir tane edinin ve bunu ne yapın edin uçağınıza takın. Oyunun ilerisinde nasılsa üzerinde bir çift 70 mm lik goliath bulunan uçaklardan ediniyorsunuz.

Ara başlıkları

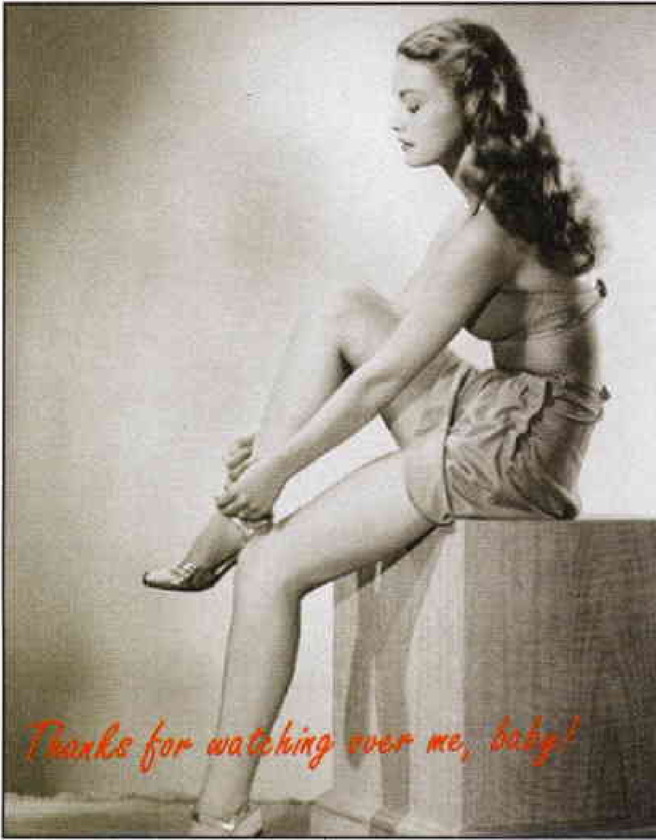
Her zaman uçarken sağınızı solunuzu kontrol edin. Özellikle zeplinlere saldırırken saldırı açınızı ayarlamanız için bu çok gerekli olacaktır. İt dalaşı yaparken düşmanınızı mutlaka hedefin içine almak zorunda değilsiniz. Uçtuğu yöne doğru önüne ateş ederseniz tutturabilirsiniz. Düşmanlarınıza hep arkadan yaklaşın veya görüş alanınıza aldığınızda eğer karşılıkla uçmuyorsanız yavaşlayın ve ateş açın. Zaten oyun boyunca en yüksek hızda uçarak rakipleriniz vurmak çok zor olabilir çünkü rakipleriniz yavaş olabilir bu yüzden bir eli-











niz hız tuşlarında olsun. Zeplinlere saldırırken ise, eğer torpidolarınız yoksa, ilk yapmanız gereken şey üstünden geçerek savunma silahlarını vurmaktır. Bir zepline tüm savunma silahlarını yok etmeden saldırmayın çünkü sizi yıprattıklarından görevi tam bitirmek üzereyken düşebilirsiniz. Eğer torpido atacaksanız o zamanda yandaki ufak savunma silahlarını vurun yoksa torpidolarınızı vururlar. Eğer göreviniz zeplini yok etmekse o zaman yanlardaki top kapaklarına ateş edin. Yok yavaşlatmaksa o zamanda motorları vurmalısınız. Bunun için gene yavaşlayın ve motorları tek tek vurun. Unutmayın nişangahınız bu defa hedefin üzerinde olmalı. Hedefin menzilde olup olmadığını ise ufak kutunun belirmesinden anlayabilirsiniz. Zaten oyunun içerisinde hiç bir hedefe üzerinde kutucuk çıkmadan ateş etmeyin boşa mermi harcamış olursunuz.

Unutmayacağıma

Oyun bazen zorluğundan dolayı çok sıkıcı olabiliyor ama bundan daha da kötüsü yükleme araları. İşte bu aralar sizi oyundan bezdirebiliyor. Tam kendinizi sıkmış görevi bitirmek üzereyken düşürüldüğünüzde uzun bir süre yeniden yükleme için bekleyebiliyorsunuz. Bu üst üste olunca bu defada çıldırmaya başlıyorsunuz. Bunun için tavsiyem eğer





görevi başaramayacağınızdan eminseniz ya da tam bir yere çarpmak üzereyseniz escape tuşuna basmanız. Buradan restart derseniz görev yükleme süresi en az yarıya iniyor.

Alternatif	
Ultra Fighters	
Sayı/Puan	Haziran 99 30/100

Görevler ilerledikçe mekanlar değişiyor. Bunlardan özellikle Hollywood Stüdyoları çok hoş düşünülmüş. Zaten oyunun genelinde planlanan mekanlar çok hoş. Eğer oyunu multiplayer oynamak isterseniz önce sitesine girip en son yamasını indirin yoksa single playerdaki tüm save dosyalarınızı kaybedebiliyorsunuz. Crimson Skies Zone 'da ya da LAN'de gayet sorunsuzca oynanabiliyor. Zaten oyuna en çok tat katan yerlerden biriside burası. Single palyer modda modifiye ettiğiniz uçakla multiplayer oynamak çok zevkli. Burada size bir ipucu vereyim. Mutlaka arkasında taret olan bir uçakla multiplayer oynayın. Ben Zone'daki ilk oyunumda 7 kişiyle beraber bir deathmatch arenaya girdim ve arkasında taret olan tek bir uçak hepimizi defalarca düşürdü ve biz onu bir defa bile düşüremedik. Yani taret rulez!

Söz veriyorum

Crimson Skies oynanabilirliği ile bana biraz Freespace serilerini hatırlattı. Hani biraz daha uğraşsalar neredeyse yerçekimini durdurup uçakları havada asılı bırakacaklarmış. Bunu en güzel bir zepline saldıran Warhawk'lar da görüyorsunuz. Siz uçağın etrafında vurmak için dört dönerken o inanılmaz bir şekilde zeplinin karnına yapışıp kalabiliyor. Hadi şimdi yanaşıp kendi zeplininize zarar vermeden vurun bakalım. Ayrıca başka bir saçmalıkta kendi kanat adamlarımın oyun boyunca bana bir iki defa çarpması. Bu beceriksiz yapay zekalar ben uçarken güya bana eşlik etmek için pike yapıp bana çarptılar. Bazen zarar gördüm bazen ise gittiğim yön tamamen şaştı zor kurtuldum. Uzun yükleme aralarının dışında en çok rahatsız olduğum noktada bu oldu.

Eğer uçarken hızlı manevra yapmak isterseniz uçağın burnunu yukarı çekmek yerine gideceğiniz yeri altınıza alarak öyle dalın. Böylelikle daha çabuk dönebiliyorsunuz. Düşman filo halinde üstünüze geliyorsa önce e tuşuyla hızlı bir şekilde aralarında dolaşın ve içlerinde bir ace olup olmadığına bakın. Eğer varsa önce onu düşürün çünkü ace'ler arkanıza geçince onları kolay kolay silkemiyorsunuz.



Oyunda yapılabilecek çok şey olabilirdi. Böyle bir senaryo ve motor ile daha bir çok şeyin üretilebileceğine eminim. Zaten oyunu bitirdiğinizde size ikincisinin afişi ile veda ediyor. Crimson Skies kesinlikle arşivinizde bulunmalı paranızın her kuruşuna değer.

Burak Akmenek

(Burak Akmenek anketi cevaplamayanlara çok kırılacağını üzülerek ve üstüne basarak belirtti.)

LEVEL KARNESİ

Grafikler
Gayet başarılı ve makinanızı zorlamaması için optimize edilmiş. Her şeyi en ufak ayrıntısına kadar görebiliyorsunuz.

Ses ve Müzik
Ses efektleri çok güzel ama müzik güzel olmasına rağmen tek parçadan oluştuğu için bir yerden sonra sıkıyor.

Oynanabilirlik
Gerçek dinamikleri aramazsanız gayet iyi. Bazen o kadar çok akrobasi gerektiriyor ki oyun çok zorlaşıyor.

Atmosfer
Dört dörtlük! Kendinizi tam bir kahraman gibi hissediyorsunuz. Pencereden atlayıp koşturasınız geliyor.

LEVEL Notu **85**

Bir klasik adayı. Kesinlikle arşivinizde bulunmalı. Oyunun ikincisinde eksikleri giderilirse daha da iyi olacağından şüphemiz yok.

Min Conf: Pentium II 266, 64 MB RAM, 8MB 3D Grafik Kartı

Önerilen: PIII 500, 128 MB bellek, 16 MB 3D hızlandırıcı

Multiplayer: LAN, Internet, Maksimum

Grafik Desteği: Max 1024 X 768



ODYSSEY : THE SEARCH FOR ULYSSES

İthake'ye uzanan yolda Akka komutanını izleyin...

Yapım/Dağıtım: Cryo Tür: Adventure Bilgi için: www.cryinteractive.com

Troya'nın düşüşünden sonra Akkalar'ın büyük komutanı, İthake kralı Odysseus evine, karısı Penelope'ye doğru yelken açtı. Kıvrak zekasıyla tanrıça Athene'nin gözdesi olan bu insanoğlu, ülkesine gemiler dolusu seçme adamlarıyla birlikte zaferle dönmeyi düşünüyordu. Ama tanrı Poseidon'un gazabını üzerine çeken Odysseus'un yolculuğu hiç de beklediği kadar kolay geçmedi.

Elbette on iki bin dizelik bir destanı bu kadar kısa şekilde özetlemek adil değil. Hem şaire, hem okuyucuya haksızlık etmek gibi boylesi. Ama Cryo da yine tarihten aldıklarını allayıp pullayıp oyun biçiminde sunmaya devam ediyor. Üstelik bu kez Atlantis ya da Pompei gibi tarihin biraz daha hasır altı ettiği, üzerinde daha fazla serbestlik sahibi olabilecekleri bir konuyu değil, Homeros'un Odisseya'sını işliyorlar. Dolayısıyla ellerindeki senaryo neredeyse hazır. Onlara kalan aynı şekilde üzerinden geçip biraz da bulmacalarla süslemek. Aslında mitlerin bu şekilde renklendirilerek popüle edilmesini çok da onayladığımı söyleyemeyeceğim. Burada canımı sıkan, mitolojik olay ya da kişilerin oyunlarda konu edilmiş olmaları değil. Elbette destanlardaki kahramanlar, tanrılar, mekanlar bilgisayar oyunlarında iyi bir atmosfer yaratmak için bulunmaz malzeme, ancak özgün bir senaryo yazmak yerine insanlık tarihinin en ünlü destanlarından birini birebir kopyalamaları beni rahatsız ediyor. Neyse, asıl yapmam gereken oyunu değerlendirmek, bunlar başka tartışmalar, başka yerde yapılacak.

Athene, Odysseus'un omuzlarına bir de eski geyik postu attı...

Öykümüz, destanın giriş kısmından, ama Odysseus'un (ya da oyunda da kullanılan adıyla Ulysses'in) değil, karısı Penelope'nin tarafından başlıyor. İthake'deki evi, Odysseus'un öldüğüne kendisini inandırıp evlenmek isteyen taliplerle dolup taşarken, kocasından umudunu kesmeyen Penelope, Odysseus'un can dostu Heritias'tan onu bulması için yardım istiyor. Tahmin edersiniz, biz de elinde Penelope'ye adanmış kılıcıyla Odysseus'un izini süren Heritias'ı canlandırıyoruz. Troya kıyılarına vardığımızda bizi Odysseus'a götürecek Mikis adlı biriyle karşılaşıyoruz (Ve bizi Odysseus'a götürüyor, oyun da bitiyor dermişim!). Ama Mikis'in başına -çok da beklenmedik bir durum olmayarak- kötü şeyler geliyor. Dahası onu cansız yere seren trident şeklindeki bıçak (Yunan mitolojisi ile uzaktan yakından ilgisi olan okuyucular bu işte kimin parmağı olduğunu anlamakta pek güçlük çekmeyeceklerdir. Ama çok ısrar eden varsa tridentin üç sivri uçlu bir mızrak olduğunu ve sularla pek yakından ilgili bir tanrı ile özdeşleştiğini çıtlatalım!) bizim üzerimizden çıktığı için cinayetle suçlanıyoruz. Bundan sonrası, kaçışımızı ve Odysseus'un izinden giderek adım adım ona yaklaşmamızı konu alıyor.

...eline bir değnek verdi...

Oyunda Heritias'ı 3rd person olarak kontrol ediyor ve tüm hareketlerinizi klavye kullanarak gerçekleştiriyorsunuz. Tıpkı Grim Fandango'da olduğu üzere mouse'a hacet kalmıyor. Ayrıca yine Grim Fandango'daki gibi oyunu kopuk kopuk ekranlarda değil, değişen kamera açıları ile birbirine bağlanan, bütünlüğü olan bir mekanda oynuyorsunuz. Fakat bu kamera değişimlerinin yer yer oldukça kafa karıştırıcı hale geldiğini söylemekte yarar var. Bazı yerlerde kamera açısı bir anda tam ters yöne dönüyor ve çevreye dikkat etmezseniz yolunuzu şaşırmanıza ve kendinizi başladığınız yerde bulmanıza neden olabiliyor.

Inventory'nizdeki eşyalar arasında da kılıcınıza özellikle dikkat etmelisiniz. Çünkü oyunun kimi sahnelerinde kılıcınızı çekip "enter" tuşuyla rakiplerinize karşı savuruyor (Gördüğünüz gibi olayın aksiyon boyutu da var!), kimi sahnelerinde ise bulmacaları çözmekte kullanıyorsunuz. Aynı zamanda Thief oynar gibi kendinizi belli etmeden geçmeniz gereken yerler de karşınıza çıkarak sizi hareketlerinizde dikkatli olmaya zorluyor.

...koluna da delik deşik bir heybe taktı...

Odyssey, 1024x768'e kadar çıkabilen çeşitli çözünürlüklerde çalışıyor. Mekanlar ise 3 boyutlu cisim ya da karakterlerin 2 boyutlu bir ard alan üzerine oturtulması ve bu 2 boyutlu alanın çeşitli efektlerle 3 boyutlu gibi gösterilmesiyle elde edilmiş. Bu yöntem, genel olarak pek sorun çıkarmasa da bazı sahnelerde 3 boyutlu cisimler çok keskin hatlarla görünürken arka plandaki texture'ların flu olması gözü rahatsız ediyor. Mekanların renkli ve geniş tasarımı ise oyuncuyu rahat ettirmesi açısından başarılı.

Karakter dizaynı ve animasyonlarda bir takım eksiklikler kendini yok değil. Örneğin karakterlerin poligon sayılarının az olması, mimiklere gereken önemin verilmemesi, hareketlerin canlılık ve akışkanlıktan uzak olması oyun atmosferini yaralıyor. Inventory'de her cismin üç boyutlu olarak tasarlanması ve kendi ekseni etrafında dönmesi de elinizdeki eşyaların sayısı artmaya başladığında oyun hızını düşürüyor.

Oyun akışı içinde öyle anlar oluyor ki, kendinizi amaçsızca ortada dolaşıyor gibi hissediyorsunuz. Ne yapacağınızı biliyor (ya da en azından hissediyor), ama neden yapacağınızı tam olarak





kestiremiyorsunuz. Bunun nedeni de oyunda herhangi bir logbook'un olmayışı, hadi logbook'u geçtim, yapmanız gerekenlerin bir adventure'a göre çok üstü kapalı belirtilmesi. Üstelik kimi yerlerde basit bir eşyayı almak ya da kullanmak için doğru yerde durmak bile göbeğinizi çatlatıyor. Biriyle konuşmadan önce oluşan iki üç saniyelik duraklama süreleri de motivasyonunuzu kırabilecek etkenler arasında. Konuşmalarınızda doğru ya da söylemeyi seçebiliyorsunuz. Bu aşamada yapımcılar oldukça mantıklı bir yol izlemişler. Örneğin yan yana duran iki adamdan birine doğru yanıt verirseniz diğerine aynı konu hakkında yalan söyleme şansınız kalmıyor. Belki küçük, ama çok şık bir ayrıntı. (Bu ayki ödüllü anketimizi mutlaka cevaplayıp gönderin. Hem manyak ödüller, orjinal oyunlar falan var, hem de derginizin daha iyiye gitmesi için bizim, sizin görüşlerinize ihtiyacımız var-CEM... Araya reklam koydum batucum.)

Dikkat etmeniz gereken bir nokta da oyunda hiç beklemediğiniz bir anda ölme olasılığınızın bulunması. Örneğin geçiş kağıdınızı vermeden nöbetçiye bir adım fazla yaklaşmanız, ya da zararsız (!) bir su birikintisinin kenarına sokulmanız ekranın üstünde Game Over yazısını görmeniz için yeterli. Bu nedenle sinir sahibi olmamak için sık sık save sahibi olun derim.

...İşte yıllar sonra Odysseus evine bu kılıkta döndü.

Her zaman olduğu gibi Cryo'nun en güçlü silahı oyun müzikleri. Hatırlarsınız, Atlantis'in müzikleri öyle başarılıydı ki, Cryo onu ayrı bir CD halinde de piyasaya sürmüştü. Gelenek bu kez de bozulmamış. Odyssey, oyunu oynamadığınız zamanlarda bile dinlenebilecek kalitede müziklere sahip. Özellikle oyunda o an yaptığınız eylemlere göre müziğin yükselip alçalması, denize açılır ya da bir tanrı ile konuşurken destansı bir şekilde coşması sizi oyuna sıkı sıkıya bağlıyor. Ne yazık ki ses efektleri aynı dereceye kadar çıkamamış. "Kötü" olarak nitelendirmek pek doğru olmaz belki ama çoğu yerde ses efektleri "uygun değil". Örneğin başkahraman Heritias'ın gürleyen bir ses tonuna sahip olacak yerde daha Amerikanvari konuşması, kumda koşarken "haşır huuşur" diye seslerin çıkması gülünç olabiliyor.

Oyunun menüleri de arka plan müziği ve orjinal tasarımıyla çok estetik bir hale getirilmiş. Hatta sırf müzik için menüyü açtığım zamanlar da olmadı değil. Tek başına menüler de bir aferini hak ediyorlar.

Odyssey, oynanabilirlikteki kafa karıştırıcı bazı noktaları göz ardı ettiğinizde yabana atılacak bir oyun değil. Aslında çıkış tarihini Escape from Monkey Island'dan önceye getirmekle çok iyi ettikleri söylenebilir (Gerçi şu an ikisi de piyasada ve insanların Monkey Island'dan başlarını pek kaldırdıklarını sanmıyorum, ama ekim sonu ve kasım başında Monkey Island ortalarda yokken Odyssey edinmiş olanlarınız vardır.). Cryo'nun diğer yapımlarına göre Odyssey biraz daha "hafif" kalıyor, bunun nedeni firmanın tarihi adventure'ları seri halde üretmeye başlaması olmasın ? Belki. Ama öyküyü bilenler için Lotus Yiyenler Ülkesi'nden, Tepegöz'ün Mağarası'ndan, Büyücü Kirke'nin Adası'ndan geçmek, bu mitolojik varlıklarla konuşmak ve Odysseus'un izini sürmek ilginç olacaktır. Haydi durmayın, yıldız yeli ak yelkenlerinizi şişirsin, sizi ülkenize sağ salim götürsün !

Bunları biliyor muydunuz?: Batu'nun çoğu kez yazılarını son dakikada getirdiğini hatta bazan, dergi çıktıktan sonra teslimatta bulunduğunu...

Batu & Gökhan

Not : Ara başlık Odisseya kısaltılmış versiyondan (Can Yayınları) alınmış olup, Athene'nin Odysseus'a evine varmadan önce kılık değiştirmesinde yardım etmesini anlatmaktadır.



Alternatif
SAGA: Rage of the Vikings
Sayı/Puan — Ağustos 99 70/100

LEVEL KARNESİ

Grafikler
3D ile 2D'nin ilginç bir karışımı. Karakterler ise özensiz gibi. Daha fazla dikkat sarf edilmeliymiş.

Ses ve Müzik
Ses efektleri idare eder durumda ama müzikler, ah o enfes müzikler... Oyunun başından kalkmanızı engelliyorlar.

Oynanabilirlik
Bir Atlantis ya da Monkey Island olmasa da öyküsü ve atmosferi için oynanabilecek bir oyun.

Atmosfer
Müziğe ve Homeros'a teşekkür, başarılı bir atmosfer yakalayabilmişler. Sürükleyici olduğu kesin.

LEVEL Notu %85

Eksikleri olmasına rağmen güzel bir oyun. Konusu ilgi çekici, sürükleyiciliği tartışılmaz. Macera severlere tavsiye ederiz.

Min Conf: Pentium II 266, 64 MB RAM, 8MB 3D Grafik Kartı

Önerilen: PIII 500, 128 MB bellek, 16 MB 3D hızlandırıcı

Multiplayer: LAN, Internet. Maksimum

Grafik Desteği: Max 1024 X 768

HIT

DELTA FORCE 3: LAND WARRIOR

Savaşmak çok ciddi bir iştir! Gülmeyin yahu, sahiden de öyle ama...

Yapım/Dağıtım: Novalogic **Tür:** 3D Taktik Savaş **Bilgi İçin:** www.novalogic.com

Hmmm, tamam, tamam, savaşmak aslında çok basit bir iştir. Yapılmış olan herşeyi havaya uçurur, yaşayan her canlıyı katledersiniz. Sonra da oturup tüm bunları nasıl kahramanca yaptığınızı anlatarak övünürsünüz. Birileri de kalkıp boynunuza madalya takar. Herhalde insanoğlu olarak ölüm ve yıkıma bu kadar meraklı bir tür olmamızın bir sebebi vardır, ama ne olduğunu ben şu yaşıma geldim bulamadım. Bulan varsa da beri gelsin, alnından öpeceğim!

Neyse, geyiği kesip elimizdeki işe dönelim, konumuz Delta Force 3: Land Warrior. Oyun yeni çıktı tabii, yoksa burada ne işi var, öyle değil mi? Eğer bundan önceki iki Delta Force oyununu oynamış ve beğenmişseniz, o zaman şüphesiz bunun yolunu gözlüyordunuz. Şahsen Delta Force serileri benim oldukça hoşuma gitti ve gitmeye de devam ediyor. Sanırım bunun sebebi oyunların çoğunlukla alabildiğine açık alanlarda geçiyor olması. Demek ki neymiş? En kasvetli ve antisosyal koridor faresi bile gün gelip de dar, rutubetli zındanlardan, loş, sonsuz görünen tünellerden sıkılabiliyormuş! Ama tabii bu DF serilerinin ferah feza ortamlarda geçen, neşeli oyunlar olduğu anlamına gelmiyor. Land Warrior serinin en sonuncusu olarak öncekilerden daha gelişmiş ve detaylı olduğunu her fırsatta ortaya koyuyor. Bu bazen dürbünlü tüfekten çıkan bir kurşunla kafası dağılan nöbetçinin sessizce devrilişinde, bazen de bir yeraltı tünelinde karşılaştığınız düşmanların vücutlarına giren ağır makineli mermileriyle yaptıkları ölüm dansında kendini gösteriyor.



İsimler Farklı, Ölüm Hep Aynı...

Dört gözle Land Warrior çıksın diye bekleyenlere öncelikle şu iyi haberi vermek istiyorum, oyun tamamen yeni bir grafik motoruna sahip ve artık bir avuç para verip aldığınız 3D hızlandırıcı grafik kartını DF oynarken kullanabileceksiniz. Serinin önceki oyunlarında kullanılan Voxel32 grafik motoru terkedilmiş, yerine tamamen yeni vektör bazlı bir motor kodlanmış. Voxel32 motoru özellikle oldukça gerçekçi görünen bir zemin sağlıyor, ancak bunu yaparken 3D hızlandırıcı kartlardan doğru düzgün faydalanmadığından en güçlü sistemi bile ölesiye yavaşlatıyordu. Aynı sebepten grafiklerin son derece kaba görünmesi ve bina gibi poligon bazlı çizimlerde sorunlar yaşanması da söz konusu oluyordu. Yeni grafik motoru ise tamamen poligon bazlı ve 3D grafik hızlandırıcılara tam destek veriyor. Ancak grafiklerin poligon bazlı olması sizi yanıltmasın, arazi son derece yumuşak ve gerçekçi bir görünüme sahip. Ayrıca yeni motor çok geniş binalar ve yer altı dehlizlerinin tasarlanmasına imkan veriyor. Seferberlik senaryosunun ilk görevi Mısır piramitlerinin etrafında ve içinde geçiyor dersem sanırım yeterli olur. Ayrıca su ve sis gibi efektler de oldukça iyi bir hal almış.



Ve Geçip Giden Tabutlar...

Land Warrior sadece daha yeni grafiklere sahip olmakla kalmıyor, oynanış biçiminde de önemli değişiklikler var. Öncelikle ilk iki oyunda görev içinde oyunu kaydetmek gibi bir şansınız yoktu, ama artık var. Böylece tam zor bir bölümü bitirmenize birkaç adım kala nereden geldiği belli olmayan bir kurşunla devrilmek, bu yüzden tüm görevi yeni baştan oynamak ve hatta yine tam aynı noktada yeniden ölmek, bunu birkaç defa tekrarladıktan sonra da delirip elinizdeki tüm kurşunları haritada gördüğünüz her ota, böceğe sıkmak zorunda kalmıyorsunuz. Aslında bir noktada bu biraz kötü olmuş, çünkü bazı görevler gerçekten oldukça kısa ve zaten genel olarak tüm Land Warrior içinde insanı biraz olsun terleten pek fazla görev yok. Bu yüzden bilgisayarın başına bir geçtiniz mi yaklaşık 6-7 saat içinde tek görevler dahil bütün oyunu bitirebiliyorsunuz. Gerçekten de kısa olmuş



yanı oyun, bunun en az iki katı uzunlukta bir seferberlik olmalıydı.



Yalanlar, Lanet Yalanlar...

Oyundaki en köklü yeniliklerden biri de artık adı ve yüzü belirsiz bir askeri değil, beş seçkin Delta Force üyesinden birini canlandırmanız. Tabii bu elemanlar hayal ürünü kişiler, ama oyunda herbirine bir geçmiş, karakter ve de özel yetenek verilmiş. Oyunu isterseniz özel yetenekler olmadan oynayabilirsiniz, ama bunlar açıkken iş daha zevkli. Her eleman yeteneği doğrultusunda ya belirli silah türlerini çok büyük verimlilikle kullanabiliyor, ya da farklı ortamlarda daha rahat hareket edebiliyor. Mesela Longbow herhangi bir dürbünlü aletle kesinlikle ıskalamıyor, Gas Can ise patlayıcı ve bomba atarları mükemmel kullanıyor. Beş karakterin de kendine has özellikleri var, eğer isterseniz oyunu baştan sona biriyle oynayabilir, ya da göreve göre karakter değiştirebilirsiniz. Görevlerde duruma göre bu elemanlardan bazıları ve diğer ordu birliklerine mensup elemanlarla çıkıyorsunuz, ama emin olun çoğunlukla işin büyük kısmı size kalıyor. Bu arada düşmanlarda da bir hayli değişiklik var. Öncelikle birazcık daha zeki sayılırlar, ama bundan da önemlisi artık sadece AK-47 kullanmıyorlar. İçlerinde bomba atar ya da ağır makineli ile donanmış bir sürü tip var ve dikkatli olmazsanız sizi zevkle tepeliyorlar. Silahlara gelince, Land Warrior pek çok alışılmadık yeni silah içeriyor. Bunlardan bazıları AK-47 ya da Steyr gibi tanıdık aletler, G11 gibi bazıları ise az sayıda üretilmiş ileri seviye prototipler. Silah sayısı pek fazla sayılmaz, ama yine de çoğu oyuncuyu memnun edecektir, üstelik artık göreve giderken fazladan bir silah daha taşıyorsunuz.







Uluslararası Terörizm

Olaylar sizi dünyanın değişik yerlerinde farklı terörist ve organize suç gruplarıyla karşı karşıya getiriyor. Bu görevler bir terörist kampını basıp liderlerini ele geçirmekten tutun da, rehin alınan üst rütbeli bir Rus subayını kurtarmaya dek değişiyor, bildik karşı-terörizm olayları anlayacağınız. Görevleri farklı tiplerle değişik yollardan bitirebilirsiniz, mesela haritadaki her düşmanı öldürmeyi ya da sessizce aralarından geçmeyi deneyebilirsiniz. Ancak çoğu olay önceden script edilmiş, bu da esnekliği azaltıyor. Mesela bir görevde ne yaparsanız yapın yardımcınız kek gibi avlanıyor, ya da tam nehri geçerken belirli bir noktada devriye botu çıkıp geliyor. Yanlış anlaşılmasın, önceden script olaylara karşı değilim, bunlar iyi kullanılırsa oyunun tadını artırır. Ama esnekliği ve yeniden oynanabilirliği de azaltıyor, bu da iyi sayılmaz.



Paralı Asker Pazarı

Delta Force serilerinin en tutulan tarafı Multiplayer oyunların çok zevkli olabilmesi, şahsen biz dergi çalışanları olarak DF 1 ve 2'de geceler boyu birbirimizin gırtlağını az kesmedik. Oyunun geniş bir arazide geçmesi, gerçek dünyadan gerçek silahların kullanılması ve tıpkı gerçek hayattaki gibi tek kurşunda işinizin bitmesi olayı çok çekici kılıyor. Nitekim Land Warrior da gelişmiş bir Multiplayer desteğine sahip ve yapımcı firmanın NovaWorld sunucuları üzerinde aynı anda elli kişiye kadar oyuncu desteğiyle oynanabiliyor. Ama tabii bunun için oyunun orijinali lazım. LAN desteğine gelince, maalesef henüz dergide bunu test etme imkanı bulamadık, ama yakında ederiz sanırım.

Sonuç olarak Land Warrior gelişmiş grafik yapısı ve farklı karakterleriyle serinin en son, en iyi oyunu, ancak maalesef oyun yeterince büyük değil. Uzun ve yorucu bir seferberlik bekliyordum, fakat hem görev içinde kaydetme, hem de görevlerin nispeten kısa aolması yüzünden oyun çok kolay, çok çabuk bitti. Ayrıca görevlerin çoğu karakterlerin özel yeteneklerini yeterince ortaya koyacak biçimde tasarlanmamış, bu da bence biraz yazık olmuş. Ama yine de hiç fena sayılmaz, bir de düşmanlar çadır bezi ya da tahta duvarların ardından nerede olduğumu göremese işler bir hayli gerçekçi olacaktı.

M. Berker Güngör

(Berker Güngör okuyuculara doğru kükreyerek anketi cevaplamayanları eşek sudan gelene kadar sopalalayacağını haykırmak istediğini yazmamızı nazik bir dille belirtti.)

Alternatif

Delta Force 2

Sayı/Puan — Aralık 99 70/100

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Tamamen yeni grafik motoru sayesinde oyun hem hızlı çalışıyor, hem de oldukça güzel görünüyor.

Ses ve Müzik

Ses efektleri yeterince iyi, ama çok da mükemmel sayılmaz. Müzik ise ana menü haricinde mevcut değil.

Oynanabilirlik

Bir kere oynamaya başlayınca durmak çok zor. Ama oyun ilk ikisine oranla çok daha kolaylaştırılmış.

Atmosfer

Genellikle fena değil, insanı sıkmıyor, hatta bazen heyecanlı bile olabiliyor. Yine de gerilimli bir hava daha iyi olurdu.

LEVEL Notu %80

Farklı karakterler ve yetenekler fikri yeterince iyi işlenememiş, ayrıca oyun süresi çok kısa. Ancak multiplayer Delta Force her zaman olduğu gibi yine zevkli.

Minimum: P2-266, 64 MB RAM, 8 MB grafik kartı, 350 MB sabit disk alanı.

Önerilen: P3-500, 128 MB RAM, 32 MB grafik kartı, 600 MB sabit disk alanı.

Multiplayer: Var.

Grafik desteği: 1024x768, 32 bit.

WARTORN

Bir başka RTS ve bir başka zaman kaybı

Yapım: Eyst Entertainment **Dağıtım:** GT/Virgin Interactive **Tür:** Real-Time Strateji **Bilgi için:** www.wartorn.com

Anlaşılan şu ki 3D olayı, real-time strateji türü için yeni bir umut kapısı olmuş durumda. Hemen her türün 3D kartların egemenliği altına girdiğini düşünürsek, RTS için de böyle bir gelişmenin kaçınılmaz olduğunu söyleyebiliriz. Şu an üretim aşamasında olan birçok 3D RTS oyunu var ve şüphesiz zaman ilerledikçe, bu kervana başkaları da katılacak. Umarım üçüncü boyut karşılaştığımız sorunları çözmek konusunda köstekten çok destek olur. Tahmin edeceğiniz gibi işin en zor kısmı kontrollere hakim olabilmek ve daha da önemlisi arayüzün oyuncu için bir karmaşaya (ve kargaşaya) dönüşmemesini sağlamak. Bu yeni eğilime kendini kaptıranlar arasında Wartorn'un yapımcısı Eyst Entertainment da var (keşke olmasaymış!)



Aslında Wartorn 1998 yılının bir oyunu ama çeşitli nedenlerden dolayı aramıza katılması iki yıl (!) kadar gecikmiş.

Savaştan çok sporu andırıyor...

Wartorn'un arka planı oldukça ilginç sayılabilir. Kurguda standart bir şekilde çeşitli ırkların veya fraksiyonların birbirini yemesi durumu söz konusu değil. Olay her şeyde barışın hüküm sürdüğü gelecek bir zamanda geçiyor. Spor çok sıkıcı bir hal almış ve insan dediğimiz tür gerçekten kan istiyor (aksi de düşünülemezdi zaten)! Medya bu savaşta arena olarak görev alıyor ve gönüllülerin katılarak büyük ödüller kazandığı büyük bir turnuva düzenliyor. Yarışmalara katılanlara yirminci yüzyıl silahlarından tatmin edici bir yelpaze sunuluyor ve daha sonra arenanın kapıları yarışmacılara açılıyor. Bu konsept bana doğrudan "Koşan Adam" filmini hatırlattı (hani şu Arnie'nin oynadığı film); tabii Wartorn'un ölçeği çok daha büyük.

Bazı şeyler hiç değişmiyor

Wartorn'da bu yarışmacıları kontrol ediyorsunuz. 32 ülkelik bir seçim yelpazesi var; her ülke kendine göre pozitif ve negatif özelliklere sahip. Düşmanınızı yenmek için kaynak toplama ve birim üretme gibi standart RTS prosedürlerini uyguluyorsunuz. Kısacası bazı şeyler hiç değişmiyor...

Eyst firması, Wartorn'un diğer RTS'lerden farklı olması için bir hayli kasmış (tabii ne kadar başarılı olduğu ayrı bir tartışma konusu). Birimlerin üzerinde birçok ayar seçeneği var. Örneğin silahlar ve zırhlar için birçok seçenek düşünülmüş. Birimleri görevlerine göre şekillendirebiliyorsunuz.



Bu işlem için karşınıza bir tasarım arayüzü çıkıyor; oldukça dengeli ve pratik bir arayüz. Tabii bu sistemin de belli limitleri var. Örneğin, taret topu taşıyan motosikletler gibi saçmalıklar yok. Emrinizde keskin nişancıların olması Wartorn için yerinde bir karar. Oldukça fazla birimi aynı anda üretebiliyor veya elinizde yeterli kaynak olmasa bile siparişini önceden verebiliyorsunuz. Birim formasyonlarının kontrolü fena olmamış ama bence daha iyi olabilirdi. Bildiğiniz gibi birimlerinizi belli formasyonlarda tutmayı başarabilirdiğiniz sürece, düşman birimlerine çok daha iyi konsantre olabiliyorsunuz. Sizi bilemem ama birbirinin yolunu tıkayan asalaklarla uğraşmak beni bir hayli yıpratıyor. Sadece çerçeve içine aldığınız düşmanların birincil hedef olması iyi bir özellik. Birimlerin formasyona uymamasından başka bir de emirlerin dışına çıkması gibi bir durum söz konusu olsaydı, Wartorn herhalde bir 'kaybeden' olurdu.

Poligonlar her yeri sarmış durumda

Grafik anlamında oyun fena değil ama çok daha iyileri gördüğümü söyleyebilirim. Peyzaj olarak oyunda çok esaslı gözüken 3D tepeler ve vadiler mevcut. Birimler de oldukça detaylı gözüküyor (tabii çok yaklaşmadığınız sürece). Zoom ve pan olayı iyi kotarılmış dersem düpedüz yalan söylemiş olurum. Birimlerin aldığı hasarlar iyi ifade edilmiş; dumanla başlayan bir hasar parçalara ayrılmaya kadar gidebiliyor. Gece çatışmaları da birçok şık aydınlatma efektiyle beraber oyunda yer alıyor. Bulutlar oyun için sisli bir atmosfer meydana getirmiş, özellikle paraşüt birliklerinin bulutları yararak alçalmasını izlemek insana ayrı bir keyif veriyor. Gelelim kötü habere, tüm bu 3D olaylara şahit olabilmek için keseyi açmanız gerekiyor. Grafiklerden verim alabilmek için iyi bir 3D kart şart. Tabii ki Wartorn multi-player seçenekleri içeriyor. En ilginç olanı da multi-player oynarken birimlerinizi satabiliyor olmanız. İstemediğiniz birimleri de bu şekilde elden çıkartabiliyorsunuz. Bu özelliğin oyuna yeni taktikler getirebileceğini düşünüyorum. Peki Wartorn yeterince iyi mi? İşte buna siz karar vereceksiniz, ben de bu arada Homeworld oynamaya devam edeceğim.

Güven Çatak

(Güven Çatak da trende uyup anket hakkında bir iki çift laf söyleyecekti ama vakit bulamadı.)

Alternatif	
Earth 2140	
Sayı/Puan	Ocak 98 80/100

LEVEL KARNESİ

Grafikler
Grafikler çözünürlüğün hakkını vermiyor. Sisler içindeki 3D tepeler falan hoş ama askerler Starship Troopers'daki böceklere benziyor.

Ses ve Müzik
Müzik namına bir şey olduğunu sanmıyorum. Sesler fena değil. Amerikan veya İngiliz aksanını seçebilmek iyi bir özellik.

Oynanabilirlik
Kontrollere bir türlü alışamadım. Zoom ve pan insanı gerçekten deliye çeviriyor. 3D olmasının oyuna hiçbir getirisi yok.

Atmosfer
Barışın insanlara sıkıcı gelmesi konsepti fena değil ama oyunun atmosferiyle pek örtüşmüyor.

LEVEL Notu %55

Bence 3D RTS akımına yeni bir kurban daha verilmiştir. Oyun 3D olmasına olsun ama aynı zamanda kontrol edilebilsin de. Konseptin oyunda yer aldığını söylemek çok zor.

Minimum: Pentium-II 233, 48 MB bellek, 70 MB sabit disk, 3D hızlandırıcı

Önerilen: Pentium-II 300, 64 MB bellek, 430 MB sabit disk (Netspawn için)

Multiplayer: Maks. 8 kişi (LAN/IPX/TCP-IP)

Grafik Desteği: Maksimum 1024x768 ve 16 bit renk derinliği

BREAKOUT: THE GREAT ESCAPE

Geçmişe yolculuk devam ediyor...

Yapım: Supersonic **Dağıtım: Hasbro Interactive** **Tür: Arcade** **Bilgi İçin: www.atari.com**

Aranızda hatırlayanlar var mı bilemiyorum ama Breakout, Amiga'nın klasiklerinden biriydi. Hatta Breakout'un geçmişi daha da eskilere, Atari 2600'lerin olduğu zamana dayanıyor. Ben bu işe Commodore 64 ile başladığım için o dönem hakkında pek bir şey söyleyemeyeceğim (o kadar da yaşlı değilim yani!). Breakout'un Amiga'da çıkmasıyla beraber adeta yeni bir dönem başlamıştı. O rengarenk ekranın başından saatlerce kalkmak bilmiyorduk. O zamanlar yeni yeni İngilizce öğrenmeye başladığımız için (kendi kuşağımı kastediyorum) oyunları orijinal isimleriyle anmak yerine onlara kafadan uydurma isimler takıyorduk. Örneğin Breakout oyununa da 'Duvar Topu' ismini yakıştırmıştık (ne dense?). Tabii 486'lar çıktıktan





sonra Amiga tahtını PC'ye bırakmak zorunda kaldı. Hele Pentium'ların çıkmasıyla Amiga iyice piyasadan silindi. Aramızda hala Internet'ten Amiga emülatörleri ve oyunları indirip bilgisayarını Amiga'ya dönüştürmeye çalışan arkadaşlarımızın (bkz. Cinan) olduğunu biliyorum. Tanrı onları (ve akıllarını) korusun...

Piyasadaki en büyük eğilim...

Hasbro Interactive, Pong'dan sonra 3D olayını çok tutmuş olsa gerek. Çünkü Pong'dan sonra Hasbro kolları sıvayarak elde avuçta ne varsa 3D bir ambalaja sokmaya başlar; Pac-Man, Frogger 2 derken sıra Breakout'a gelir ve ortaya The Great Escape çıkar. Zaten böylesine büyük bir firmanın piyasadaki en büyük eğilime karşı soğuk kalması düşünülemez. Aslında eskilerin bu yeni 3D versiyonlarını çok iyi bulduğumu itiraf etmeliyim. Pong çıktığı zaman saatler boyunca bilgisayarın başından kalkamamış ve network üzerinden oynamaya başlayana kadar kimin mouse kimin klavye ile oynayacağının kavgasını yapmışızdır. Oyun dünyasının yapı taşları sayılabilecek bu klasiklerin yeniden gündeme gelmesi güzel bir olay

Alternatif

Tanktics	
Sayı/Puan	Aralık 1999 80/100

Gelelim Oyunumuza...

Breakout ilk başlarda seken bir topu yansıtan bir çubuktan ibaretti; top şu ya da bu şekilde sizi bırkaç kez geçtiği zaman, oyun bitiyordu. Daha sonraları o çubuk topu kullanarak karşısına çıkan blokları tek tek devirmeye başladı. Son olarak da Hasbro oyunu üçüncü boyuta taşıdı ve oynanabilirliği yeni 3D mekanlara adapte etti. Breakout: The Great Escape kendi içinde bir kurguya da sahip. Zaten çubuğa bir kişilik katılmasaydı veya bir görev verilmeseydi, oyunun Pong'dan bir farkı olmazdı. Kahramanımız Bouncer arkadaşlarıyla güzel bir yaz gününün keyfini çıkartırken, kötülerin kötüsü Batnix ortaya çıkar; sevgilisi Daisy de dahil olmak üzere kahramanımızın bütün arkadaşlarını kaçırır. Ayrıca Bouncer'ı da korkunç bir hapishaneye atar. Oyuna bir hücrede başlıyorsunuz. Öncelikle bu hapishaneden kaçarak özgürlüğünüze kavuşmanız gerekiyor. Daha sonra da tek tek arkadaşlarınızı ve sevgilinizi kurtarmalısınız. Tabii kötü Batnix'i de yenerek tüm dünyanın rahat bır nefes almasını sağlamalısınız.

Breakout: The Great Escape, orijinaline göre oldukça gelişmiş. Her bölümde yıkmanız gereken farklı bir yapılaşmayla karşılaşıyorsunuz; hatta bazı bölümleri tamamlamak için belli bir strateji izlemek zorunda bile kalabilirsiniz. Örneğin bir bölümde yeraltındaki Firavun mezarlarına ulaşmak için öncelikle piramiti yerle bir etmelisiniz. Piramiti aşağı indirirken gelişigüzel bir yaklaşım içinde olursanız, mezarlara inmeniz çok daha uzun sürecektir. Eğer işe belli blokları yıkmakla başlarsanız, çok daha rahat edersiniz.

Piramitlerde lanetli bir mumyayla uğraşmaktan başka bir Ortaçağ kalesinde esaslı bir ejderhayla karşılaşacak, kafayı yemiş hayvanlarla dolu bir çiftlikten (kafayı yemeden) kaçmaya çalışacak ve hatta uzayın derinliklerine uzanacaksınız. Bir dev ve vahşi bir kurt tarafından kovalandığınız bölümler de olacak ki bunlar standart Breakout bölümlerinden oynanış anlamında oldukça farklılar. Her bölümde birçok sürpriz ve bonus sizi bekliyor. Ayrıca oyunun multi-player seçenekleri de gayet yeterli; iki kişi aynı ekranda rahat rahat oynayabiliyor. Breakout: The Great Escape, zevkle oynanabilecek türden bir oyun. Tabii her zamaki gibi son söz sizin...

Güven Çatak

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Grafikler oldukça renkli. Oyunun 3D olması konsepte ayrı bir hava katmış. Demolar kurguyu iyi tamamlıyor.

Ses ve Müzik

Bence seçilen müzikler oyuna pek gitmemiş. Ses efektleri bir Atari oyununa göre biraz zayıf kalmış.

Oynanabilirlik

Kontroller oldukça pratik. Hem mouse hem de klavye ile oynanabilmesi oyun için artı bir puan.

Atmosfer

Mekanların çok çeşitli olması oyuna ayrı bir dinamizm katmış. Piramit falan derken oyuna kendinizi bir hayli kaptırabiliyorsunuz.

LEVEL Notu %75

Bu tarz klasiklerin üç boyutlu olarak yeniden gündeme getirilmesine sıcak bakıyorum. Oyunu bilenler nostalji yaşıyor, bilmeyenlerse bilgi sahibi oluyor.

Minimum: Pentium 200, 32 MB bellek, 64 MB sabit disk

Önerilen: Pentium-II 300, 64 MB bellek, 3D hızlandırıcı

Multiplayer: 4 oyuncu-Hotseat; 2 oyuncu-TCP/IP, IPX, Modem

Grafik Desteği: Maksimum 1024x768 ve 16 bit renk derinliği

SANITY - AIKEN'S ARTIFACT

AKLINI YİTİRMEK İSTEMİYORSAN...

Yapım/Dağıtım: EA **Tür 3d Aksiyon** **Bilgi için: www.ea.com**

Ben çocukken çok çizgi roman okurdum. İşin güzel tarafı, "büyümek" beni pek değiştirmedi, hâlâ çizgi roman ve karikatür bağımlısı bir adam olmaya devam ediyorum. Çoğu insan çizgi romanları "boş" ve "yararsız" olarak değerlendirir, özellikle de koca arayan evde kalmış kızlar. Aaaah, biliyorum biliyorum, Cem gibi konuşmaya başladım, ama şu kadarını söyleyeyim ki adam her zaman o kadar da haksız değil. Neyse, işin en komik tarafı nedir biliyor musunuz? Çizgi romanları zaman kaybı olarak gören insanların çoğu zamanlarını sinemadan sinemaya koşmakla geçiriyorlar. Tamam, sinemayı ben de severim, ama bana söyler misiniz, filmlerin nesi çizgi romanlardan daha "faydalı", ya da harcanan zaman değer? Yani olaya bu yönden bakarsanız ve yaptığınız herşeyden kâr etmeyi umuyorsanız eğer, o zaman şüphesiz ikisi de para ve zaman kaybıdır. Aslında sorun algılamada, bu çağda çoğu insan dev bir ekranın karşısına geçip şakır şakır akan görüntüleri bomboş bakışlarla seyretmeyi tercih ediyor. Sinemadan çıkmayan tiplerin her seyrettikleri filmi anlamadıklarını tecrübelerimle biliyorum. Hele bazıları sırf havada uçuşan kurşunlar ve etrafa dağılan enkaz görüntüleri için film seyreder. Araya en ufak diyalog girse kafaları karışır, filmden "bir halt" anlamaz olurlar. Yazık aslında, ve ben ne desem boş...



SANITY™ AIKEN'S ARTIFACT™

NEDİR, NEDİR?

Peki giriş geyiğiyle bu oyun arasında ne bağlantı var? Aslında çok basit, Sanity bir çizgi roman kahramanını ve onun maceralarını temel alarak hazırlanmış bir oyun. Başrolü oynayan elemanımızın adı Agent Cain, özelliği ise korkunç bir psionik güce sahip olması. "Psionik" nedir diyenlere bir zahmet kalkıp sözlüğe bakmalarını tavsiye ediyorum, bu kadar hazıra konmaya alıştırmayın kendinizi! Neyse, Agent Cain güçlü bir karakter, burası tamam, ama nasıl o hale gelmiş, ne iş yapıyor, ayakkabı numarası kaç? Oyun yakın bir gelecekte geçiyor, ama ortam şimdikinden o kadar da farklı değil. Bir önemli detay dışında, bazı insanlar korkunç psionik güçlere sahipler. Bunun da tek sorumlusu Doktor Aiken, kendisi Orta Doğu'da yapılan kazılarda bulunan önemli bir kalıntı üzerinde çalışırken insan beyni hakkında inanılmaz bilgiler buluyor. Bu bilgileri kullanarak yaptığı serum ise insanların beyinlerinin neredeyse tamamını aktif olarak kullanabilmesine imkan veriyor, bunun yan etkisi de ortaya inanılmaz psionik güçlerin çıkması oluyor. Başka bir yan etki ise bu güçleri yoğun olarak kullanan insanların delirmesi. Bunun üzerine Doktor Aiken bu serumu doğmamış çocuklar üzerinde denemenin daha iyi etkiler sağlayacağını düşünüyor ve bir miktar da haklı çıkıyor. İlk deneme iki çocuk üzerinde yapılıyor, bunlardan biri de Cain oluyor.



YARI KAÇIK

Cain büyüdüğünde devlet onu "zihin polisi" olarak eğitiyor. Bu polislere ihtiyaç duyulmasının sebebi her psionik gücü olanın bunu iyi amaçlarla kullanmaması. Eh tabii ki kötülerin olmadığı











yerde kahramanlara da ihtiyaç olmaz. Ne var ki Cain sütten çıkma ak kaşık sayılmaz, önceki bir görevde delirip yoldan geçenleri canlı canlı kızartmış ve geçici olarak "askıya" alınmış. Bu olaydan sonra tekrar göreve dönebilmek için beynine özel bir mikroçip takılmasına razı olmuş. Eğer Cain herhangi bir şekilde masumlara zarar verirse bu çip onun beynini tamamen devre dışı bırakacak, yani oyunda kimi haşladığınıza çok dikkat etmeniz gerekiyor. Oyunda psionik güçler çeşitli alt disiplinler şeklinde sınıflandırılmış, toplamda 80 adet psionik "yetenek" mevcut. Bu yetenekler zihin okumadan ateş topu fırlatmaya kadar değişiyor. Cain oyuna tek bir yetenekle başlıyor, bölüm içinde ilerledikçe yeni yetenekler buluyor. Ne var ki tüm oyun boyunca sadece bu yetenekleri kullanmıyorsunuz, bunun yanında tabancanız ve polis rozetiniz de var. Psionik yetenekler kullanıldıkça aklınızı kaçırmanız sebep oluyor, eğer Sanity göstergesi dibe vurursa ayvayı yersiniz. Bu göstergeyi devamlı dolu tutmaya gayret edin, bunun için düşmanların üzerinden düşenleri toplayın.

Alternatif

Omicron

Sayı/Puan Ocak 2000 80/100

HEDEF SEÇMEK

Sanity oldukça iyi grafiklere sahip, bunu da Lith Tech grafik motorunu kullanmasına borçlu. Belki hatırlarsınız, bu Shogo için kullanılanın aynısı, ancak olayları kendi gözünüzden değil, Diablo tarzı isometrik bir perspektiften izliyorsunuz. Oyun sadece düşmanlarla dolu kapalı mekanlarda geçmiyor, yani etrafta siviller var. Bu sadece kime saldırdığınıza dikkat edeceksiniz demek değil, aynı zamanda etraftaki elemanlarla bir miktar diyalog kurmanız gerekiyor. Burada öncelikli olarak yumuşak ikna yöntemlerini kullanmanız gerekli, eğer karşınızdaki çetin ceviz çıkarsa rozetinizi burnuna dayayabilir, ya da beynini uçurmak üzere olduğunuzu ima edebilirsiniz. Seçeceğiniz yöntem duruma ve size kalmış, ama rozet çoğunlukla etkili oluyor. Karşınıza çıkacak olan kötü elemanlar ise seviyelerine göre farklı psionik yeteneklerle donanmış durumda. Boss sınıfı olanlar gerçekten ölümcül kombine saldırılar yapabiliyor, sizin de uygun karşılıklar vermeniz lazım. Neyse ki kendi kombinasyonlarınızı kısa yol tuşlarına atayabilir ve gerektiğinde çabucak seçebilirsiniz.

İLGİNÇ...

Sanity birkaç farklı unsuru bir arada bulunduruyor, bol hareketin yanısıra çok sayıda NPC ile diyalog kurma ve araştırma yapma işi oyunu sıkıcı bir Diablo kopyası olmaktan kurtarıyor. Bunun yanında grafiklerin tamamen üç boyutlu olması ve özellikle psionik efektlerin güzelliği işe renk katıyor. Sanity aynı zamanda oldukça detaylı hazırlanmış bir Multiplayer desteğine de sahip, özellikle Death Match ağırlıklı oynanırsa eğlendirici olabiliyor. Buradaki tek sorun Multiplayer haritalarının az ve nispeten küçük olması. Kısacası bu fena bir oyun değil, bu tarzdan hoşlanıyorsanız sizi bir süre oyalayabilir.

Mad Dog

(Mad Dog kükreyerek anketi cevaplamayanları ısıracağını belirtmemizi nazik bir dille rica etti.)

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Lith Tech grafik motorunun performansı oldukça iyi, özellikle psionik ağırlıklı çalışmalar bir hayli tatmin edici görünüyor.

Ses ve Müzik

Müzikler Techno ağırlıklı, bir kısmını Ice-T yapmış. Ayrıca Agent Cain'i de Ice-T seslendiriyor, efektler de fena sayılmaz.

Oynanabilirlik

Sadece fare ile bile oynanabilen bir oyun, arabirim de oldukça kullanışlı. Zorluk seviyesi artınca işler de bir hayli renkleniyor.

Atmosfer

Fena sayılmaz, özellikle Ice-T'nin ses tonu başroldeki karaktere bir hayli gerçeklik katıyor.

LEVEL Notu %70

Alınıp oynanabilecek bir oyun, ancak kesinlikle bir klasik değil. Hatta biraz fazla "piyasa malı" ama bunun kimseye bir zararı olduğunu sanmıyorum.

Minimum: P2-266, 64 MB RAM, 8 MB grafik kartı.

Tavsiye edilen: P2-300, 64 MB RAM, 16 MB 3D grafik kartı.

Multiplayer: Var.

Ekstra: Internet üzerinden yeni "yetenekler" satın alabilirsiniz.

HIT

SUPERBIKE 2001

Bağdat caddesi gençliği için özel bir oyunumuz var.

Yapım/Dağıtım: EA Sports Tür: motosiklet Web: www.easports.com

EA Sports, klasikleşmiş oyunlarının her yıl yenisini çıkartmaya özen gösterirken, bunun sadece futbol ve araba yarışlarıyla kısıtlı kalmamasını sağlamak dışında, programladıklarının tamamen gerçek koşullarda, gerçek marka ve isimlere ait olması konusunda titizlikle çalışıp her zamanki gibi grafik bakımından piyasadaki en büyük rakibinin bitcikleriyle dalga geçen, güzel demoları olan, hani neredeyse kullanacağımız aracın atom dizilişlerini ve şoförün DNA kombinasyonlarını belirletecek düzeyde ayrıntı derinliği sunan, genelde uzaktan odanızda bir stadyum ya da yarış pisti olmadığını kimsenin soyleyemeyeceği gerçeklikte ses efektlerine sahip oyunlar yapma konusundaki tutkusunu ilelebet koruyacak gibi gözüküyor, ki rekabet piyasası artsın, diğer firmalar daha iyilerini programlasın ve en sonunda biz oyuncular paramızın sonuna kadar hakkını veren, EA'nın kimi oyunlarında yaptığı gibi süper bir makyajın altında eğlence katsayısı eksilerde gezen oyunlar oynamayalım, oynatmayalım. [ne yani? Sadece Cem'in mi uzun cümleler kurabildiğini düşünüyordunuz yoksa?].

Oyunun ismi superbike 2001. Türü motosiklet yarışı. Spesifik türü hız motoru yarışı. Grafikleri olabileceğinin en iyisi. Müzikleri yok. Efektler kesinlikle yetersiz. Ayrıntı konusunda eşsiz. En profesyoneller bile tatmin edilir. Motorunuzun her vidasıyla oynanabilir. Eğlence ise bence çok değil. Çünkü oyun gerçekçi. Çok gerçekçi. Yani zor. Sürmesi ve kontrolleri zor. Denge ve zamanlama zor. Split screen özelliği çok hoş. Ama yine de genelde yetersiz. Oyuncak bebek gibi. Süslü. Ama boş. [İnanın ortasını tutturacağım]



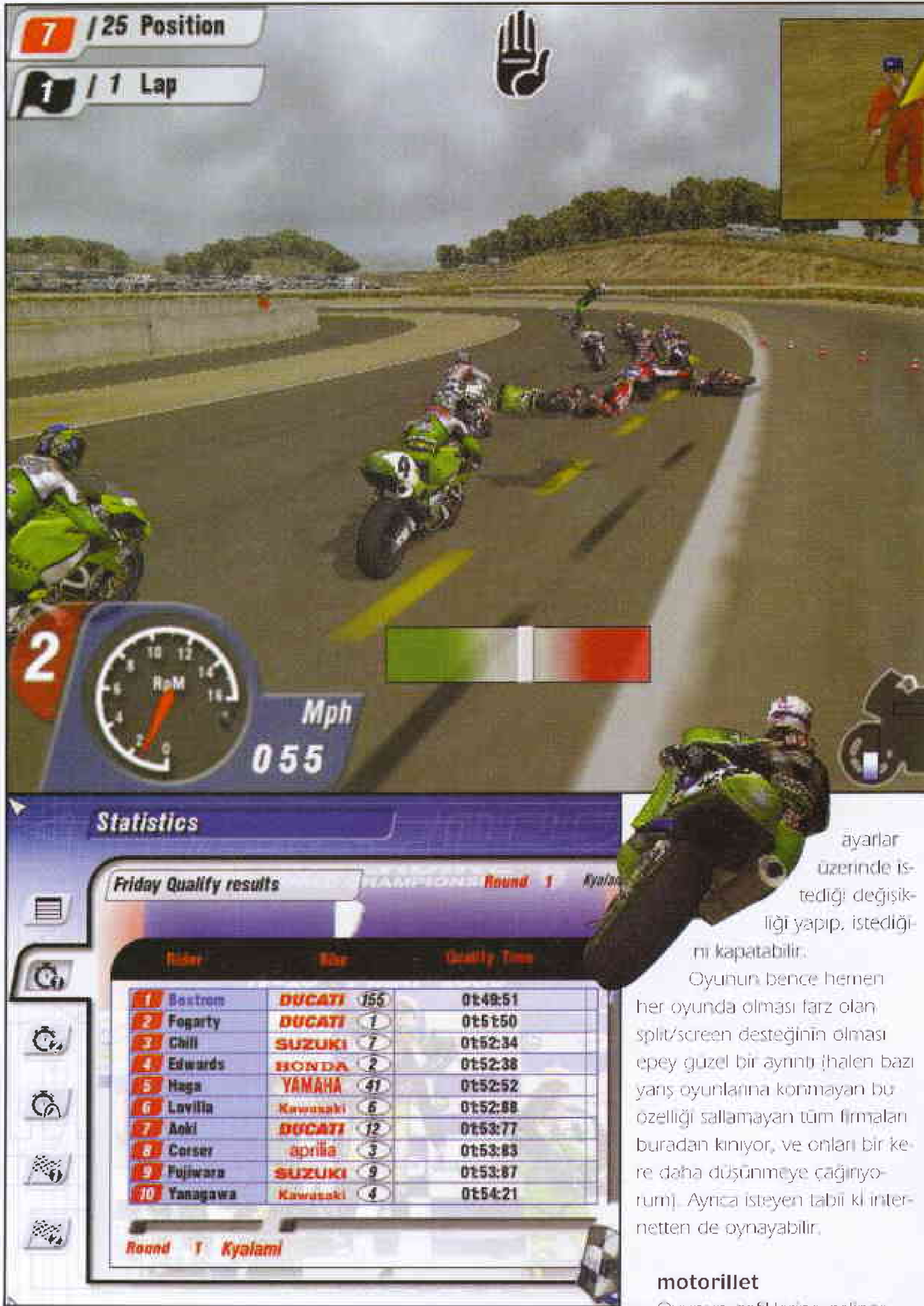
motorciklet

Oyuna başladığınızda bir kaç tane seçenek olduğunu göreceksiniz. Bunlardan Quick match hiç bir ayar ihtiyacı hissetmeden hızlı bir şekilde oyuna geçmenizi sağlar [galiba başardım]. Bu modda hiç bir eleme turu ve pratik yapmadan direk oynarsınız ve en sonuncu olarak başlarsınız. Bu daha pek vakti olmayan veya uzun uzun oynamak yerine tamamen eğlenmek için kısa sürede oynayan insanlar için geçerli bir mod. Biraz daha vaktiniz varsa, ya da daha "ciddi" bir oyuncuysanız single round'ı seçip burada bir kaç gün boyunca sürecek pratik ve eleme turlarını oynarsınız. Eğer eleme yarışında belli bir başarı yapabilirseniz de gerçek normal yarışlara katılabilirsiniz tabii ki (bu arada bu eleme ve pratik yapma olayları mecburi değil, isteyen girmeyebilir). Eğer daha çok vaktiniz varsa ve canınız şöyle esaslı ve uzun bir yarış çektiyse, sizler için de bir seçeneğimiz var: Championship modu! Bu modda oyundaki tüm pistlerde ve her türlü hava koşullarında oynarsınız. Üstelik her pistte önce bir kere pratik yapmak ve sonra da eleme müsabakalarına katılmak zorundasınız. Ayrıca yarışlardan sonra size sunacağımız çok özel replay sistemiyle performansınızı yakından ve dikkatle görebilir, bir sonraki yarışta ne gibi hatalar yapmayacağınızı öğrenebilirsiniz.

EA Sports daha önceki oyunlarında da olduğu gibi oyunla ilgili her türlü firma ve kişinin isim hakkını almaya çalışmış. Toplam 7 tane motosiklet üreticisinin lisansını almayı başarmış oyunda Ducati, Honda, Kawasaki ve Yamaha gibi ünlü firmaların hız canavarı bebekleriyle yarışacaksınız. Her biri 150'yle 185 beygir arasında değişen bu yavrular tahmin ettiğiniz üzere maksimum pahalı kolay kolay göremeyeceğiniz aletler. Tabii ki sadece motosikleti seçmekle kalmıyorsunuz, dünyanın en büyük takımlarındaki en iyi oyuncular da sizin için bekliyor olacaklar. Oyundaki tüm sürücüler, 2000'de yaptıkları dereceler ve puanlarıyla geldiği için rahatlıkla her birinin performansını görebilir ve isimleri dahil istediğiniz değişiklikleri yapabilirsiniz. Araç ve sürücü seçiminizden sonra ise karşınıza gelecek pist seçiminde de, gördüğünüz her yolun ve haritanın sonuna kadar gerçek olduğunu, Almanya, Amerika ve İtalya'ya giderseniz o pistlerde dolaşabileceğinizi de unutmayın. Son olarak ise isteyen tabii ki hava koşullarını da ayarlayabilir... arlayabilir... bilir...lir...r...

motorkicklet

Ayarlamak. Bu oyunu kısaca anlatan kelime bu. Çünkü benzerlerinden en büyük farkı gerçekten motosiklet profesyonellerine bile hitap edecek (hatta motosiklet kullanmayan birisi anlamayacağından bir tek onlara hitap edecek) derecede ince ayrıntılara girebilmeniz, ve bu minik ayrıntıların oyun içine direkt etkisi olması. Tabii aracınızın her parçasıyla böyle uğraşınca, pist/sürücü/motosiklet seçimleri-



niz de tamamen gerçeklerinin aynısı olunca tahmin edeceğiniz üzere oyunun oynanışının gerçek bir hız motosikleti kullanmak kadar zor olacağını tahmin edersiniz. Bilmiyorum kaçınız daha önce hız motosikleti kullandı ama, 87-88 dünya şampiyonası final yarışı tecrübeme dayanarak söyleyebilirim ki, inanın bu karpuz arabası kullanmaya benzemiyor. Denge ve hızın uyumu tangoda partnerinizin size uyumu kadar önemli. Bu uyumdaki ufacık bir kayma, tangoda partnerinizle bacaklarınızın karışmasına ve düşmenize neden olabilecekken, burada uzun atlama atletlerine taş çıkartan bir uçuş yapmanıza neden oluyor. Özellikle virajlarda işiniz daha da zorlaşıyor. Viraja girmeden önce belli bir uzaklıkta hız kesmeye başlamalı ve doğru zamanda motosikletinizi doğru ölçüde yatırarak virajı almalısınız. Tabii bu konuda tecrübesiz veya bilgisiz bir kişi için bunları yapmak oldukça zor olacağından oyuna oyuncuya yardımcı olacak bir yığın işaret ve bazı otomatik ayarlamalar getirilmiş (virajlardan önce hızınızın kendiliğinden düşmesi gibi). Ve tabii ki isteyen bu ayarlar üzerinde istediği değişikliği yapıp, istediğini kapatabilir.

Oyunun bence hemen her oyunda olması farz olan split/screen desteğinin olması epey güzel bir ayrıntı (halen bazı yarış oyunlarına konmayan bu özelliği sallamayan tüm firmaları buradan kınıyor, ve onları bir kere daha düşünmeye çağırıyorum). Ayrıca isteyen tabii ki internetten de oynayabilir.

motorillet

Oyunun gafiklerine gelince, tahmin edeceğiniz gibi EA bu konuda hiçbir fedakarlıktan kaçınmamış. 3D ekran kartınız olmadan bile oynayabileceğiniz oyunda motor ve pist detayları gerçekten çok güzel. İsteyenler bazı grafik detaylarını kapayarak da performans artışı yapabilirler tabiil..

Oyun içi müziğinin olması müzik hakkında yorum yapmamızı engellerken, ses hakkında bir iki çift laf etmdene duramayacağız. Kardeşim o ne öyler be? Senin gibi koskoca bir firmaya yakışıyor mu? Sen git yüzlerce klasik oyun yap, hepsinin teknik özellikleri süper olsun, bir motosiklet oyununa adam gibi bir ses efekti yapamal Olacak iş mi bu yani? Hiç yakıştıramadım EA'ya.

Son olarak oyun içi yapılmış hoşuma giden ve gitmeyen iki ayrıntıdan bahsedeceğim. Gerçi çok önemsiz bir ayrıntı olsa da oyun içerisinde nerede "esc"e basarsanız motosikletinizin ve sizin o anda yakından ve her açıdan üç boyutlu olarak gösterilmesi çok iyi düşünülmüş bir özellik bence. Ortaya muhteşem bir görüntü çıkıyor. Diğer ayrıntı ise, kaza yaptığınızda ve araçtan uzağa düştüğünüzde, şoförün ayağa kalkıp uzun bir süre monoton ve yavaş bir şekilde aracınıza doğru koşması. Bence orada şoförü de biz kontrol etsek çok tatlı bir ayrıntı katılmış olurdu oyuna. Kazalar sırasında motosikletinizin göreceği zararın da tamamen opsiyonel olduğunu unutmamanız iyi olur bence.

Sonuç itibariyle Superbike 2001 motosiklet fanları için alınması gereken bir oyun. Gerek grafikleri gerekse de, detay yoğunluğuyla uzun bir süre fanları oyalayabilir. Ama daha sırada oyunculara biraz fazla ağır gelebilir.

- Gökhan & Batu

(Anket diyorlar)

Alternatif	
Superbike World Championship	
Sayı/Puan	Mart 99 80/100

LEVEL KARNESİ

Grafikler
Kesinlikle birinci sınıf ve çok çok iyi. Makineniz kaldırdığı sürece, kimse grafiklerin detay seviyesinden şikayetçi olamaz, olmamalı.

Ses ve Müzik
Müzikler konusunda olmadığı için pek bir şey söylenemez. Efektler ise açıkçası beni hayalkırıklıma uğrattı.

Oynanabilirlik
Oyundaki tüm yardımcıları kapatırsanız epey zor ve bir o kadar da gerçekçi olacak bir oyun.

Atmosfer
Superbike'a aşık olanlar için gayet tatmin edici. Grafikler atmosferi doruk noktasına çıkartmaya zorluyor.

LEVEL Notu %81
Motosikletçiler için alınması lazım, ama normal oyuncu ikindan gelenler için olmasa da olur.

Minimum: Pentium 233, 64 MB bellek, 300 MB sabit disk, 12 hızlı CDRom, 8 Mb 3D ekran kartı

Önerilen: Pentium II-400, 128 MB bellek, 300 MB sabit disk, 24 hızlı CDRom, 32 Mb ultra TNT2

Multiplayer: internet/splitscreen

Grafik Desteği: hardware

HIT

WALL STREET TRADER 2001

Borsazedelerin avunabileceği türden bir alem...

Yapım: Monte Cristo | **Dağıtım:** Electronic Arts | **Tür:** Strateji/Simülasyon | **Bilgi için:** www.montecristogames.com

Bir zamanlar bir banka reklamı vardı; yanlış hatırlamıyorsam iki yuppie birbirlerine 'borsada kote' falan gibi laflar sıkıp para hırsı dolu kahkahalar atıyordu. Reklamda geçen diyalogdan bir şey anlamamıştım; şu an hala ne konuştukları hakkında bir fikrim yok. Bir de aklıma "Pi" filmi geliyor; filmde ana karakter borsadaki iniş ve çıkışların Pi sayısının açılımıyla orantılı olduğunu çılgınca ispatlamaya çalışıyordu (bu arada filmi ve soundtrack albümünü kesinlikle tavsiye ederim). Peki bunları neden mi anlattım? Borsa ile ne kadar ilgili olduğumu anlayın diye. Tabii Wall Street Trader 2001'den (veya kısaca City Trader da diyebiliriz) sonra ilgimin inanılmaz bir yükseliş gösterdiğini söyleyebilirim. Fransız Monte Cristo firması bu tarz strateji veya iş simülasyonu oyunlarını gerçekten iyi kıvırıyor. Özellikle Airline Tycoon ve TV Star oyunları dört gözle bekliyorum (City Trader bu oyunların demo videolarını içeriyor; göz atmanızı tavsiye ederim).

Yükselen değerler...

Bu tarz oyunlara tutorial ile başlamak gerçekten işleri kolaylaştırıyor. Juliette Fleming eşliğinde kısa bir Wall Street turu yapıp kontrollere ısındıktan sonra masanızın başına geçebilirsiniz. Oyunun başındaki video ortada neler döndüğünü size gayet iyi bir şekilde açıklıyor. Wall Street imparatoru Lord Fleming talihsiz bir uçak kazasında vefat eder. Kızı Juliette o gece sabaha kadar uyumaz ve şirketin başına geçerek babasının yolundan gitmeye karar verir. İşte bu noktada siz devreye giriyorsunuz. Juliette sizi şirketin başına geçirir ve bir anda Wall Street denilen kurtlar sofrasına adım atmış olursunuz. İmparatoriçenin neden böylesine sorumluluk isteyen bir iş için sizi seçtiğini sorarsanız, bilemiyorum. Ama tahminimce, siz bir tür Michael Douglas'sınız (bkz. Wall Street filmi).

Farklı iş kolları...

Şık ofisinize yerleşir yerleşmez, karşınıza bir iş kolları tablosu çıkıyor. Buradan ilgilenmek isteğiniz sektörü seçerek oyuna başlıyorsunuz. Sektörlerin bazıları başlangıçta pasif durumda. Oyun ilerledikçe başarı grafiğinize göre diğer sektörler de aktif hale geçebiliyor. Her sektörün içeriği hakkında bir fikir sahibi olmanızı sağlayacak bir videosu var (bu arada oyundaki tüm videolar gerçekten özenle hazırlanmış). Örneğin, ben @ ikonunu seçerek kendimi çok hızlı bir şekilde yükselmeler ve düşüşler gösteren Internet aleminde buldum. Hisselerinize değer kazandırmak ve doğru girişimlerde bulunmak için yapmanız gereken bazı şeyler var. Öncelikle borsadaki en sağlam brokerları tutmanız gerek. Broker ekibiniz ve istihbarat servisiniz (News Centre) sayesinde borsadaki gelişmeleri ve eğilimleri yakından takip etmelisiniz. Gerekirse (ki gerekecek) brokerların takıldığı barlardan bilgi toplamalı ve bilgi yaymalısınız. Tabii bu bilgilere söylenti veya borsa diliyle 'spekülasyon' dememiz daha iyi olur; ne de olsa %100 doğru değiller (!). Aldığınız tiyoları iyi değerlendirebilirseniz hisseleriniz bir anda tavana vurabilir. Hisse alış-satışlarında doğru kararlar verebilmek için söz konusu hisselerin geçmişteki aksiyonları iyi takip ederek portfolyonuza



geçirmelisiniz. Tabii dünya borsalarını da takip etmeyi unutmayın.

Aslında kar etmenin çok basit bir mantığı var; düşük alıp yüksek satmak. Sizi en çok zorlayacak şey, borsa fiyatlarının hangi yönlerde eğilim gösterdiğini bilebilmek olacak. Treni tam zamanında yakalamanız ve daha da önemlisi hangi durakta ineceğinizi önceden bilmeniz gerekiyor. Kısacası pratik zekanızı hızlı bir şekilde kullanarak ekibiniz iyi yönlendirmelisiniz.

Borsa bir ekip işidir

Ünlü bir borsa gurusu olabilmek için ekibinizi iyi kurun ve onları verimli bir şekilde kullanın. Brokerlarınızın ana hayat damarınız olduğunu söylememe gerek yok herhalde. Avukatınız sizi birçok cezadan kurtarabilir ve firmaları hisselerini düşürmeleri için sıkıştırabilir. Basın danışmanınız, kampanyalar düzenleyerek borsadaki prestijinizi yükseltebilir ve size çeşitli konularda tavsiyelerde bulunabilir. Arşivciniz sizi hisselerin ve firmaların geçirdiği süreçler hakkında bilgilendirebilir. Analizciniz eğilimleri inceleyerek borsanın gidişatı hakkında tahminlerde bulunabilir. Ve ajanınızı kullanarak spekülasyonlar yapabilir ve tiyolar alabilirsiniz. Tabii onu fazla kullanırsanız dürüstlük derecenizde belirgin bir düşüş gözlenecektir. Ayrıca SEC (Borsa Güvenlik Komisyonu) için de dikkatli olmalısınız. Tüm bu ekibi ve işlerinizi masanızdan kalkmadan teknolojiyi kullanarak yönetiyorsunuz. Borsayla ilgili olup da oynayacak parası olmayanlara şiddetle tavsiye edilir...

Güven Çatak

("Anketi gönderenlerin portföyündeki hisseler tavana vurur inşallllaaaaahh" dedi.)

Alternatif

Ruthless.com.

Sayı/Puan	Şubat 99 70/100

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Grafikler (özellikle videolar) gayet güzel. Üçüncü boyutu devreye sokup oyunun içeriğini bulandırmamışlar.

Ses ve Müzik

Karakterlerin sesleri üstlendikleri görevlerle uyum içinde. Müzik var mıydı pek hatırlamıyorum.

Oynanabilirlik

Arayüzün tasarımı oldukça pratik. Masanızdan kalkmadan dünyayı yönetebiliyorsunuz.

Atmosfer

Hiç fena değil. Renkli mekanlar ve tablolar bu tarz bir oyuna iyi gitmiş.

LEVEL Notu %85

Klasik stratejilerden sıkılmıyorsanız ve biraz da borsa ile ilgiliyseniz, Wall Street Trader 2001'i sıkılmadan uzun bir süre oynayabilirsiniz.

Minimum: Pentium 166, 32 MB bellek, 100 MB sabit disk, 2 MB ekran kartı

Önerilen: Pentium-II 300, 64 MB bellek

Multiplayer: Maksimum 8 kişi (Internet-TCP/IP)

Grafik Desteği: Maksimum 1024x768 ve 16 bit renk derinliği

EGYPT 2: THE HELIOPOLIS PROPHECY

Bir kez daha güneşin ülkesi Mısır'dayız...

Yapım: Réunion des Musées Nationaux **Dağıtım:** Cryo Interactive **Tür:** Adventure **Bilgi için:** www.cryo-interactive.com

Şüphesiz Eski Mısır uygarlığı uzmanlar tarafından birçok kez ele alınmıştır. Bu da sanırım en gizemli uygarlıklardan biri olmasından kaynaklıyor. Çözülemeyen sırlar ve açılamayan mezarlar sayesinde Eski Mısır uygarlığı gündemdeki yerini koruyor. Hollywood da uzmanlardan geri kalmamış ve bu konsepti büyük bütçeli prodüksiyonlarına bir güzel malzeme yapmıştır (zaten sömürmediği bir temanın olduğunu zannetmiyorum). Hatta Eski Mısır ve sırları, Erich Von Daniken'in kitapları şeklinde evlerimize kadar girerek, bizi "Acaba piramitleri uzaylılar yapmış olabilir mi?" sorusuyla karşı karşıya bırakmıştır (Hollywood bu soruyu da ihmal etmeyerek Stargate filmiyle cevaplamıştır). Bir zamanlar Nil'in kıyısında varolmuş bu imparatorluk benim de ilgimi çekmiyor değil; zamanına göre çok gelişmiş bir uygarlık olması ve farklı inanışları hep aklıma takılan konular olmuştur. (Tabii bir de açılamayan mezarlar var ki onların içinde ne olduğunu açıkçası ben de merak ediyorum.) Neyse ki Cryo Interactive, inatla bu uygarlıkları ele almaya ve tarihi adventure'lar halinde sunmaya devam ediyor.



Kehanet doğru mu acaba?

Güneşin üzerine doğduğu şehir olarak bilinen Heliopolis, M.Ö. 1350 yıllarında eğitim ve öğretim alanında birçok aşama kaydetmiş ve Mısır'ın en önemli şehirlerinden biri haline gelmiştir. Birdenbire, kendini güneş tanrısı Ra'ya adamış olan bu şehri garip ve korkunç bir bulaşıcı hastalık sarar. Şifa tanrıçası, Sekhmet'in genç rahibesi Tifet hastalığa yakalanan babasını ve Heliopolis halkını iyileştirmenin çaresini bulmak için yola koyulur. Tifet, yolculuğu boyunca tedirgin edici olaylara ve garip ortadan kaybolmalara tanık olur. Takip ettiği izler onu en sonunda dinin güce dönüştüğü Atum-Ra tapınağına götürecektir...

Bugün Heliopolis'den geriye hiçbir şey kalmamış. Mısır imparatorluğunun dini başkentinin kalıntıları arasında bir dikilitaş ayakta durmaktadır; 4000 yılı aşkın bir süre önce Mısır toprakları üzerinde önemli bir yeri olan o şehirden geriye kalan tek şeydir bu dikilitaş. Bu şehri tekrar kurmak Cryo için başlı başına bir olay olmuştur. Arkeolojik kazılardan faydalanmadan bir pazar yerini, bir limanı, şehir sokaklarını, bir tapınağı ve insanların günlük hayatlarını nasıl mı canlandırmışlar? Tabii ki hayal güçlerini kullanarak. Kazılardan, tasarımcı ekibi en ufak detayına kadar sıkı sıkıya bağlı kalmaya zorlayacak bulgular elde edilmediğinden dolayı, yapısal strüktürleri tekrar kullanabilmek adına çağdaş mimari örnekler üzerine daha rahat bir şekilde yoğunlaşabilmişler. Aslında eski Mısır'da da 'yapısal strüktürlerin tekrar kullanılması' yaygın bir teknikmiş. Herhalde bunu öğrendikten tasarımcı ekip bir kat daha rahatlamıştır.

Bir kenti tekrar canlandırmak...

Yeniden yapılanma sırasında esnek bir yaklaşımın izlenmesi, senaryoya da rahat bir nefes aldırmış; tabii senaryonun bu kadar özgür olması oynanabilirlik için de önemli bir avantaj. Aslında oyun için, tarihsel noktaları uzmanlar tarafından belirlenmiş destansı bir adventure tanımını yapabiliriz. Olabildiğince yoğun ve gerçekçi bir atmosfer yaratabilmek için arka plandaki ses efektlerine, ışıklandırmaya ve renklere özel bir ilgi gösterilmiş. Senaristler eski uygarlıklardan en muhteşemini canlandırmak için oyunda tıbbın kullanımı, Mısırlı kadınların toplumdaki yeri ve mitoloji gibi temalara yer vermiş. Oyundaki kurgunun ve yeniden yapılanmanın tarihte yer alan olaylarla birebir örtüşmesine özellikle dikkat edilmiş; bu konuda uzman olan kişilerden Egypt 2 için danışmanlık yapmaları istenmiş.

Egypt 2: The Heliopolis Prophecy'de Omni3D teknolojisi kullanılmış. Birinci şahıs perspektifiyle 360 derecelik bir bakış açısına sahipsiniz. Oyuncular belli bir dereceye kadar yukarıya ve aşağıya da bakabiliyor. Omni3D teknolojisinin en büyük avantajı mekanların içine iyice sokulabilmeniz. Ara demolarda ve karakterinizin belli aksiyonlarında bakış açısı üçüncü şahsa geçiyor. Bir tür uğur böceğinin eşlik ettiği inventory ve ana menü gerçekten çok şık. Oynanabilirlik klasik adventure özellikleri taşıyor; nesneler buluyor (nesnelere büyüteç ikonunu kullanarak daha yakından bakabiliyorsunuz), insanlarla konuşuyor, bilgi topluyor ve Eski Mısır'daki yaşantıya tanık oluyorsunuz. Mısır fanatiklerinin kaçırmaması gereken bir oyun.

Güven Çatak

Alternatif	
SAGA: Rage of the Vikings	
Sayı/Puan	Ağustos 99 70/100

LEVEL KARNESİ

Grafikler
Grafikler üzerinde özenerek çalışıldığı belli oluyor ama oyunun çözünürlük desteği biraz zayıf kalmış. İç mekan aydınlatmaları yetersiz.

Ses ve Müzik
Seslendirme çok başarılı olmuş; sesler karakterlerle oldukça uyumlu. Arka plandaki derinden gelen Arap ezgileri oyuna ayrı bir hava katmış.

Oynanabilirlik
Bu oyunda arayüzle sorununuzun olmayacağını garanti edebilirim. Hareketler için mekanlara daha fazla kamera yerleştirilmesi gerekiyor.

Atmosfer
Şehrin varolan strüktürlerin kullanılarak yeniden kurulması gerçekten dehşet bir olay!

LEVEL Notu %70
Bazı ufak tefek teknik aksaklıklarına rağmen Egypt 2'nin sizi Eski Mısır'a götürebilecek nitelikte bir oyun olduğunu söyleyebilirim.

Minimum: Pentium 200, 32 MB bellek
Önerilen: Pentium II 400, 64 MB bellek, 3D hızlandırıcı
Multiplayer: Yok
Grafik Desteği: Maksimum 1024x768 ve 16 bit renk derinliği

KISA KISA

Bu ay kısa kısada yine ciddi takıldık.

ASTERIX

-Galyalılar!
-Yaaa kesinlikle Galyalılar ve gözlünde kocamaaaan bir morluk askercim.
-Hadi biraz Romalı dövelim.
-Bize de biraz bırakın.
-Romalı uçurmaca oynayalım mı?

Firma : Güç Şerbeti
Saçmalık Derecesi: 80
Tür: Romalı atmaca

Asteriks çook eski ve güzel bir çizgi romandır. Zaten çoğunuz mutlaka Asteriks okumuş veya çizgi filmin seyretmiştir. Hatta geçen sene bir filmi bile oynamıştı. Yoksa bu senemiydi? İşte elimizdeki için çok eğlenceli. Bir Romalı askeri ayaklarından tutup, olimpiyatlarda çekiç atar gibi çeviriyorsunuz ve uzağa atmaya çalışıyorsunuz. Onun dışında eğer çok fanatik bir Asteriks sever değilseniz ya da yaşınız 9-10 dolaylarını aştıysa bu oyun sizi en fazla 1 saat oyalar. Geri kalanında ise "belki son ekranında bir şeyler vardır



oyunda bu ünlü kahramanları biraz hoplatıp zıplattığınız biraz kafanızı kullanıp strateji ayarları yaptığınız ve Sezar'ı çıldırttığınız bir oyun. Öyle çok derin grafikleri süper zeka gerektiren bulmacaları falan yok ama özellikle Roma atmaca gibi bir oyun içerdiği ya da şu bölgeye girsem değişik bir oyun daha bulacağımdan eminim" gibi avuntularla dişinizi sıkıp oyunu bitirmeye çalışırsınız. Anladığınız gibi Asteriks'e, eğer ufak bir kardeşiniz yoksa, bir kuruş dahi vermeyin. Red Alert 2 oynayın çok daha iyi.



CAESARS PALACE

Firma : Şeytan Corp.
Saçmalık Derecesi: 99
Tür: Cıss oyun

Bu ismi okuyunca ilk aklıma gelen şey elimde tuttuğum oyunun bir strateji olduğuydu. Oysa yükler yüklemez ilk şaşkınlığımı yaşadım. Her şey tamam ama bilgisayarda bir casino oyunu oynamak aklımın ucundan geçmezdi. Biliyorsunuz ülkemizde kumarhaneler kapatıldı ve bu yüzden bu alandaki turizm potansiyelini kaybetmiş bulunmaktayız. Tabii böyle yazmamızdan sakın kanunlara karşı geldiğimizi falan düşünmeyin. Sonuçta kumarhaneler başka sebeplerden kapatıldı. Bu durumda en azında evinde kumar oynamak isteyen olur diye böyle bir oyun yapılmış. Tabii ortadaki para sanal olunca ve mekanda açık büfe de olmayınca bu tip bir oyunu oynamanın hiçbir manası kalmıyor. Hani ajan filmlerinde gördüğümüz smokinli psikopat katiller ve süper yakışıklı ajanların arkasında duran gene süper "elbiseli (sız)" hanımlarda bu oyunda yok. Zaten bu dergiyi okuduğu halde kumar oynayanda yok. Yani oyunda artı bir şey arıyorum ama bulamıyorum. Hani ha açıp hearts oynamışınız ha CD'sine dünyanın parasını verip bu oyunu oynamışsınız aynı şey. Siz bunları bırakın eve arkadaşlarınızı toplayıp 51, pişti, papaz kaçtı, king ya da okey falan oynayın. İstanbul'daysanız Ortaköye inin sahilde hem çay için hem kağıt oynayın. Ya da yaz gelsin plajda kumların üzerinde king çevirmekten bütün gün güneşin altında kızılderili olun. Ne biliyim kağıtlardan kule yapın ya da çatı şeklinde ard arda dizin sonra bir vuruşta hepsinin seri olarak dizilişini izleyin ama sanal kumar falan takılmayın hele para hiç vermeyin. Zaten bu CD'ye para vermek başlı başına kumar olur.





RACING DAILY FORM HORSE RACING

Firma : Behçet abi
Saçmalık Derecesi: 90
Tür: Dıgıdık dıgıdık

(Bahisçi)

Koş kızım Gınalı Kuzu kızım kooooş ülen. Seni eşek seni geçen hafta sıpa gibi koşuyodun bu ay inekliğin tuttu. Ulen senin yüzünden sigara paramdan kısıyom koş dedim kooos. Bak ne güzel geçen hafta Safi Hülya ve uzun yeleli Sibel'i geçmiştin, üç boy gibi açık bir farkla birinci gelmiştin şimdi diye gerilerdesin lan koşsana. Zaten senin gibi ata para yatırandan kabahat. Hangi adam bir ata Gınalı Kuzu adını verirki? Hadi öküzlük etmiş vermiş ben neden para yatırıyorum acaba? Senin yerine acı biber yiyip ben koşsam daha hızlı giderdim. Zaten eve gidip hanımın bileziklerini bozdurup sana yatırdığımı söyledikten sonra kaçmak için biber sürmemede gerek kalmayacak. Hanım direk oklavayı alıp beni dürte dürte arap atı gibi koşturacak. Lan koş son düzlük bu kooooş.

(Jokey)

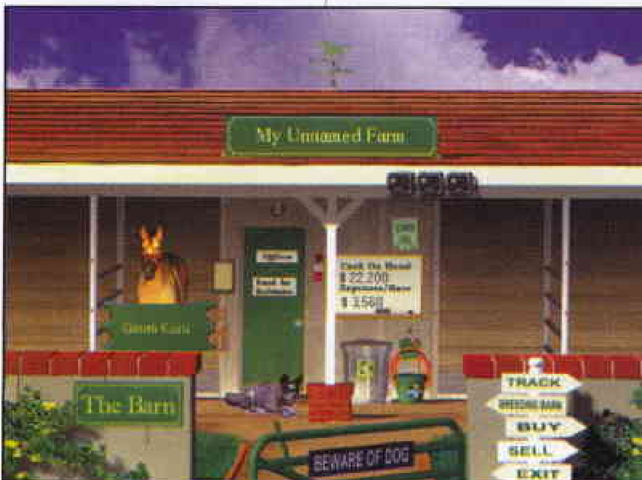
Oh bee dünya varmış. Böyle yavaş atlara bindiğim zaman mutlu oluyorum arkadaş. Zaten hoplayıp zıplamaktan bir yerden sonra adı lazım olmayan yerlerimiz nasır bağlıyor. At fazla debelenmeyince mutlu oluyorum arkadaş. Zaten fırınında taksitleri bitti, bu yarışı kazanmasak ta olur artık. Ama biraz kasalımda üçüncü olalım en azında sonra atın sahibi dır dır etmesin. Zati adam kıronun Allahı. Kim bir ata Kınalı Kuzu adını verirki?

(At)

Yandık yandık bu kez kesin sucuk yapacaklar beni. Koşayım biraz bari en azından şu Leydi'nin arkasından ikinci olalım. Bir daha yarıştan evvel arpa yemiycem arkadaş adamı ağırlaştırıyor bu. Pufff puffff.

(At sahibi)

Ahh bee benim ufakken bir kuzum vardı köyde. O da aynen bu at gibi bakardı. Aynı böyle geçer karşıma saatlerce mahzun mahzun birbirimizi izlerdik. Yıllar sonra büyüdük, iş adamı olduk kendimize çiftlik kurduk ama o koyunu hiç unutamadım. Hep rüyalarıma girdi o mübarek koyun. Ah Gınalı Kuzum ah sen koşmasan da yeter ki böyle bak bende sana bakarım.

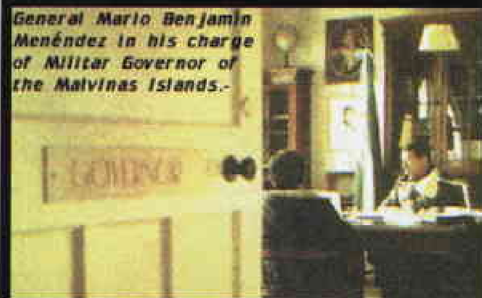


MALVINAS 2032

Firma : Sabarasa
Saçmalık Derecesi: 100
Tür: Kara basma iz olur

Hiho ha haaaaaaaaa. Çok komik çok, bu oyun kesinlikle bir komiklik abidesi. Neden mi? Hemen anlatayım: Öncelikle oyunu Arjantinliler yapmış. Ha bu yetmezse şunu da söyleyeyim oyun İngilizce ve içindeki tüm konuşmaları da Arjantinliler İspanyol lehçesiyle yapıyorlar. Yani adam şöyle diyor. Dı beeeed İngiliş keymm tu inveeeyd. Birde ses tonunu etkili yapmaya çalışıyorki sormayın gitsin. Tabii siz bu lehçeyi duyunca gülmekten kırılıyorsunuz. Dünya üzerinde iyi İngilizce telaffuzuyla onları bile şaşırtabilen bir ülkenin evladı olarak bu konuda gülme hakkımı sonuna kadar kullanıyorum. Oyun ise Arjantin – İngiltere arasındaki savaşı konu alıyor. Biliyorsunuz bir ara bu iki ülke yakın bir geçmişte Falkland adaları için birbirine girmişti ve İngiltere Arjantin'i yenmişti ama İngiltere rezil olmuştu. Ekonomisi bu kadar kötü olan bir ülke İngiltere'yi rezil etmesinin yanında ekonomisini bile düzeltti. Şimdide PC oyunlarına el atmışlar ama çok acemi bir çalışma yaptıklarından bu konuda henüz dünyanın hiçbir ülkesiyle hatta bizimle bile yarışamayacakları ortada. Oyun bir real time strateji ama grafikleri ve ses efektleriyle tamamen Commodore 64 dönemini hatırlatıyor. Hadi diyelim ki bu oyunu yapan Sabarasa adlı firma bu alanda yer edinmeye çalışan bir grup amatörden oluşuyor. İyide oyunda düşman olarak savaştığınız taraf İngilizler ve oyunun dili İngilizce. Yani İngilizler oyunu alıp kendilerini mi öldürecekler? Hadi diyelim dünyaya açılmak için bunu yaptınız. O zaman kapışacağınız oyunlar C&C ya da AoE gibi oyunlar. Eh Malvinas bunlara rakip bile olamaz. O kadar isterseniz internetten Commodore 64 emülatörü indirip sonrada eski Commodore oyunlarını bulup onları oynayın daha iyi.





Burak Akmenek

BALDUR'S GATE 2

Çok detaylı ve derin bir oyun olan BG2'ni tam çözümü emrinizde.

Yılın oyunu Baldur's Gate 2 ile karşınızdayım. Aslında bu oyun hakkında resmen sayfalar dolusu yazı yazabilirim (ki büyük ihtimalle de yapacağım). Yani eğer yazı dizisi beklediğim gibi giderse, üç sayı boyunca bu oyunla birlikte olma ihtimalimiz var. Yazı uzun olacak, çünkü bu oyun muazzam derecede geniş bir oyun. Size elimden geldiğince tüm questleri anlatmaya çalışacağım. Ana karakterinizi neye dikkat ederek yaratmaya çalışacağınızı, grubunuza alabileceğiniz NPC'lerin özelliklerini, oyundaki tüm artifact'leri, yaratıklarla ilgili genel stratejileri ve oyun hakkında bilmek istediğiniz neredeyse her şeyi bu yazı dizisinde bulacaksınız. Peki yazıda neler olmayacak? Şimdilik tüm sınıfların stronghold questlerini veremeyeceğim. Bununla ilgili açıklamayı yazı içerisinde zaten bulacaksınız. Lafı daha fazla uzatmadan destanımıza başlayalım.

İYİ BİR GRUP NASIL YARATILIR?

Baldur's Gate 2'deki ilk ve en önemli kararı ana karakterinizi yaratırken vereceksiniz. Bundan önceki oyunlardan farklı olarak BG2'de oldukça fazla ırk ve sınıf bulunuyor. Ayrıca özel sınıflar olarak adlandırabileceğimiz ve FRP oyuncularına yabancı olmayan kitler de bu oyunda mevcut. Peki ama bunca ırk ve sınıf arasından nasıl seçim yapacaksınız? Oyundaki kitler hakkındaki bilgiler zaten hem oyunun kılavuzunda, hem de oyunun içinde oldukça ayrıntılı olarak verildiğinden bunları bir kez daha tekrar etmeyeceğim. Ama eğer oyunun özellikle başlarında pek fazla zorlanmamak isterseniz ve benim gibi bir fighter hayranıysanız ana karakter olarak Half Orc – Barbarian seçebilirsiniz. Çünkü açıklama da bu karakter üzerinde gelişecek. Farklı karakter seçtiğinizde özellikle stronghold questi ve guild wars kısımlarında farklılıklar meydana gelebilir. Elbette bu başka bir karakter seçmenizi engellemesin. Zamanla her şeyi çok güzel toparlayacağız, merak etmeyin.

Eğer ana karakter olarak büyücü tercih etmek isterseniz size tavsiyem oyuna Fighter kiti olan Kensai ile başlamanız ve daha sonra dual ile Mage'e geçmeniz. Böylece hem dövüş, hem de büyü olarak oldukça güçlü bir karakter yaratabilirsiniz.

Karakter yaratırken dikkat etmeniz gereken en önemli noktalardan biri alignment (hayat görüşü). BG2'de alignment olayına oldukça önem verilmiş. Yani seçtiğiniz hayat görüşü oyundaki karakterlerin, satıcıların ve grup elemanlarınızın size olan tepkilerini doğrudan etkiliyor. Mesela Good (İyi) bir karakterseniz ve grubunuzda Evil (Kötü) karakterler varsa bazı konularda görüş ayrılığına düşebilir ve bu karakterlerin sizi terk etmesine neden olabilirsiniz. İyi karakterler daha ucuza eşya satın alırken, Kötü bir karakter şehre girdiği anda başına muhafızlar üşüşebilir. Bunun dışında seçtiğini hayat görüşü oyuna başlarken sahip olacağınız reputation (saygınlık) derecesini etkiliyor. En yüksek saygınlık puanıyla başlamak (12) için Lawful Good seçebilirsiniz. Saygınlık puanı şehirdekilerin size davranışlarını ve dükkanlarda size satılan malların fiyatlarını belirler. Eğer saygınlığınız 20 ise, tüm dükkanlarda özel 'kahraman' indirimi olan %50 indirim alırsınız. Saygınlık düştükçe bu oran da azalır. Saygınlığınız 18'i geçtiği anda grubunuzdaki evil karakterler grubu terk ederler. Bu yüzden saygınlığı 18 civarında tutmaya çalışın. Ayrıca oyuna başlarken ana karakterin hayat görüşünü belirlemek de kazanacağı yetenekleri de göz önünde tutabilirsiniz. Bu yetenekler şunlardır:

Lawful Good: 2 Cure Light Wounds, 2 Slow Poison, 2 Draw Upon Holy Might

Neutral Good: 2 Cure Light Wounds, 2 Slow Poison, 2 Draw Upon Holy Might

Chaotic Good: 2 Cure Light Wounds, 2 Slow Poison, 1 Draw Upon Holy Might, 1 Vampiric Touch

Lawful Neutral: 2 Larloch's Minor Drain, 1 Horror, 1 Slow Poison, 1 Draw Upon Holy Might, 1 Vampiric Touch

True Neutral: 2 Cure Light Wounds, 1 Horror, 1 Slow Poison, 2 Draw Upon Holy Might

Chaoic Neutral: 2 Cure Light Wounds, 2 Horror, 1 Draw Upon Holy Might, 1 Vampiric Touch

Lawful Evil: 1 Cure Light Wounds, 1 Larloch's Minor Drain, 1 Horror, 1 Slow Poison, 1 Draw Upon Holy Might, 1 Vampiric Touch

Neutral Evil: 2 Larloch's Minor Drain, 1 Horror, 1 Slow Poison, 1 Draw Upon Holy Might, 1 Vampiric Touch

Chaotic Evil: 2 Larloch's Minor Drain, 2 Horror, 2 Vampiric Touch

Ayrıca eğer ana karakteriniz Mage ise hayat görüşü olayının bir önemi daha ortaya çıkıyor: familiar. Familiar, büyücüye yardımcı olan küçük akıllı yaratıklara verilen isim. Familiar yalnızca ana karakterin mage olması durumunda yaratılabiliyor-

Tablo 1

Hayat Görüşü	Familiar	AC	HP	Yetenekleri
Lawful Good	Pseudo Dragon	-2	24	%50 büyü direnci, kurbanı bayıltabilir, Blur büyüsü yapabilir
Neutral Good	Pseudo Dragon	-2	24	%50 büyü direnci, kurbanı bayıltabilir, Blur büyüsü yapabilir
Chaotic Good	Fairy Dragon	4	24	%32 büyü direnci, günde 1 kez Invisibility 10' Radius ve Mirror Image büyüleri yapabilir
Lawful Neutral	Ferret	0	24	%50 büyü direnci, %75 pickpocket, %40 stealth, %20 detect traps
True Neutral	Rabbit	-4	16	%50 detect traps, %30 stealth, %75 ateş, soğuk ve elektrik direnci
Chaotic Neutral	Cat	0	24	Pickpocket, %99 stealth, %50 büyü direnci
Lawful Evil	Imp	2	18	Polymorph yapabilir, %25 büyü direnci
Neutral Evil	Dust Mephit	6	24	Günde 2 kez Glassdust, günde 1 kez Glitterdust büyüleri yapabilir, %10 büyü direnci
Chaotic Evil	Quasit	2	24	Horror büyüsü yapabilir, %25 büyü direnci

lar. Yani oyuna bir thief, paladin, druid vs. ile başlarsanız oyun boyunca familiar sahibi olma imkanınız kesinlikle yok. Eğer ana karakteriniz mage ise 1. seviye mage büyüsü olan find familiar ile bu kalıcı yaratığı çağırabilirsiniz. Pek familiar sahibi olmanın avantajları nelerdir? Bir kere familiar'lar mage'in HP'sine, kendi HP'lerinin yarısı kadar bonus eklerler. Yani 24 HP sahibi olan bir familiar, büyücüsüne 12 HP kazandırırlar. Çok hızlı hareket ederler, bu yüzden özellikle görünmezlik büyüsü yapılmış bir familiar ile bütün bir haritayı rahatlıkla açabilirsiniz. Ama familiar'ı kesinlikle savaş yaratığı olarak kullanmamalısınız. Çünkü familiar ölürse büyücüsü kalıcı olarak 1 Constition kaybeder. Familiar ile işiniz olmadığında onunla konuşup çantanıza girmesini sağlayın. İstediğiniz zaman üzerine sağ tıklayarak dışarı çıkarabilirsiniz. Büyücünün çağırdığı familiar, büyücünün hayat görüşüne göre değişir. Aşağıda bu listeyi bulacaksınız: bkz: Tablo 1

Familiar'ın pickpocket yeteneği ile yürüttüğü eşyaları onunla konuşarak isteyebilirsiniz.

Gelelim oyunda karşılaşacağınız NPClere. Oyunda grubunuza alabileceğiniz 16 karakter bulunuyor, grubunuz 6 kişiden fazla olamayacağı için tercihinizi çok iyi yapmalı ve dengeli bir grup kurmalısınız. Önce size bu NPClerin özelliklerini ve bulundukları yerleri verip, sonra da benim en iyi sonuç aldığım grubu anlatacağım. Bkz: Tablo 2

Yazılarımı takip edenler bilirler. Genellikle fighter ağırlıklı, arkadan büyücülerle desteklenen gruplarla oynamayı severim. Şu anda oynadığım grup bu açıdan oldukça dengeli. En zor savaşlarda bile 'ah keşke grubumda şu da olsaydı' demiyorum. Gelelim bu kadar ballandırdığım gruba ve niye bu gurubu seçtiğime:

Frost – Ana Karakter – Half Orc – Barbarian - Lawful Good

Korgan: Resmen bir savaş makinası. Axe yeteneği sonda olduğundan her iki eline de balta verip 'two weapons' yeteneğine yüklendiğinizde oyundaki en güçlü savaşçıya sahip oluyorsunuz. Tek dezavantajı Evil karakter olması. Bu yüzden fazla "iyi" olup reputation'ınızı 18'in üzerine çıkarsanız gruptan ayrılır. Böyle durumlarda reputation azaltmak için bir eve girin ve normal vatandaşlardan birine bir iki tokat atın. Bu işi dışarıda yapmayın, çünkü o zaman tüm bir şehir size düşman oluyor.

Minsc: Oyundaki en sıkı karakterlerden. Oldukça yüksek str'ye sahip ve ileride priest büyüleri de yapmaya başlıyor.

Jan: Oyundaki en neşeli karakterlerden biri. Özellikle Minsc ile atışmaları çok komik (Minsc'den Boo'yu çalmaya çalışıyor). Her grupta bir hırsız olmalı ilkesinin yanı sıra ileriki seviyelerde oldukça güçlü de bir mage haline geliyor. Ayrıca menzilli silah konusunda da çok başarılı.

Viconia: Oyundaki en iyi cleric. Dex ve wis seviyesi çok yüksek. Herhangi bir str arttırıcı eşya kuşandığında bu tek dezavantajından da kurtulmuş oluyor. Ayrıca eğer ana karakteriniz erkekse 6. chapter'dan sonra aralarında aşk doğabiliyor. Eğer karakter erkekse olası aşk durumları Viconia, Jaheira veya Aerie ile, kadınsa Anomen ile olabiliyor.

Edwin: Eski dostumuz Edwin kısaca özetleyecek olursak oyundaki en iyi mage. Her grupta olması lazım.

Elbette her zaman olduğu gibi grubunuzu kurarken de vereceğiniz tüm kararlarda serbestsiniz. Ama bu grup, oyundaki en dengeli gruplardan birini oluşturuyor. Eğer bu tür oyunlarda yeniyseniz ve karar vermekte zorlanıyorsanız bu grubu kullanmanızı tavsiye ediyorum.

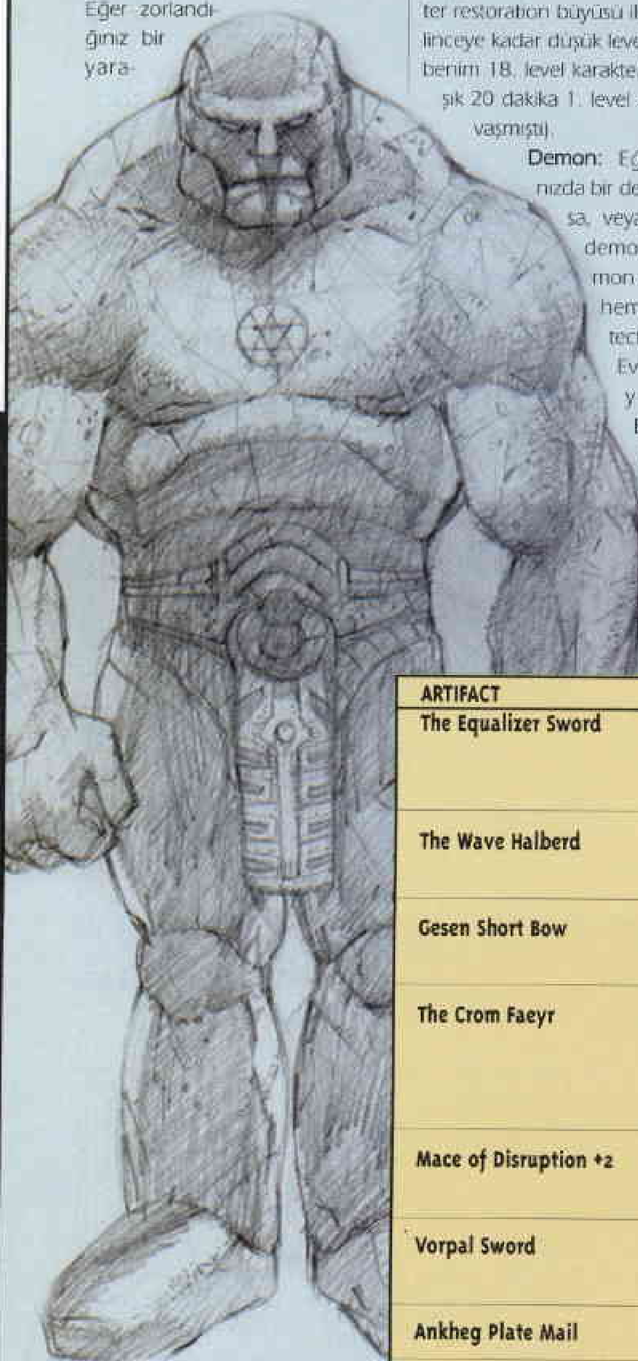
YARATIK STRATEJİLERİ



Tablo 2

İSİM	Str	Dex	Con	Int	Wis	Cha	Irk	Sınıf	HG	Yer
Imoen	9	18	16	17	11	16	Human	Thief/Mage	NG	Irenicus Dungeon
Minsc	18/93	16	16	8	6	9	Human	Ranger	CG	Irenicus Dungeon
Jaheira	15	17	17	10	14	15	Half-Elf	Fighter/Druid	TN	Irenicus Dungeon
Yoshimo	17	18	16	13	10	14	Human	Bounty Hunter	TN	Irenicus Dungeon
Aerie	10	17	9	16	16	14	Elf	Cleric/Mage	LG	Waukeen Circus
Anomen	18/52	10	16	10	12	13	Human	Fighter/Cleric	LN	Copper Coronet (Slums)
Edwin	10	10	16	18	10	10	Human	Mage	LE	Shadow Thieves Guild (Docks)
Haer'Dalis	17	17	9	15	13	16	Tiefling	Blade	CN	Sewers
Jan	9	17	15	16	14	10	Gnome	Thief/Mage	CN	Government District
Keldorn	17	9	17	12	16	18	Human	Paladin	LG	Temple District Sewers
Korgan	18/77	15	19	12	9	7	Dwarf	Battlerager	CE	Copper Coronet (Slums)
Nalia	14	18	16	17	9	13	Human	Thief/Mage	CG	Copper Coronet (Slums)
Viconia	10	19	8	16	18	14	Drow Elf	Cleric	NE	Government District
Cernd	13	9	13	12	18	13	Human	Shapeshifter	TN	Trademeet
Mazzy	15	18	16	10	13	14	Halfling	Fighter	LG	Temple Ruins
Valygar	17	18	16	10	14	10	Human	Stalker	NG	Umar Hills

BG2'nin daha önceki Infinity Engine oyunlarından çok önemli bir farkı var. O da hem sizin karakterlerinizin levellerinin yüksek olması, hem de buna bağlı olarak karşınıza daha önce hiç karşılaşmadığınız güçteki ve seviyedeki yaratıkların çıkması. Mesela beholder'lar, dragon'lar, demon'lar, vampire'lar, demi-lich'ler (ki bu en güçlülerinden), çeşitli golem'ler ve daha bir sürüsü. Bu tür yaratıklarla savaşırken çeşitli stratejiler kullanmanız mutlaka gerekecek. Eğer zorlandığınız bir yaratık varsa, belki buradaki stratejiler bir nebze de olsa işinize yarayabilir.



Vampire: Eğer cleric'iniz yeterince ileri seviyeye ulaşmışsa mutlaka Sunray büyüsünü ezberleyin. Bu büyüyü yaptığınızda etraftaki vampirler zavallı birer kül haline dönüşeceklerdir. Eğer vampirler saving throw yapmayı becerirlerse bile tamamen savunmasız kalıyorlar. Ayrıca vampirler genellikle çok hızlı hareket ettiklerinden bunları teker teker üzerinize çekip hemen tüm fighter'larınızla öldürmeye çalışın. Biraz geç kalsanız bile ard arda level drain yapıyorlar (level drain olan karakter restoration büyüsü ile iyileştirilinceye kadar düşük level'de kalır, benim 18. level karakterim yaklaşık 20 dakika 1. level olarak savaşmıştı).

Demon: Eğer karşınızda bir demon varsa, veya size bir demo summon ettiyseniz hemen Protection from Evil büyüsü yapın. Böylece çok büyük bir ihtimalle demon size saldıramayacaktır.

Dragon: Oyundaki en güçlü yaratıklardan biri olan Dragon'lardan 4 tane bulacaksınız. Eğer dragon size saldırmıyor ve etrafında konuşma halkası (mavi) varsa konuş-öldür stratejisi kullanabilirsiniz (bu stratejiyi aşağıda bulabilirsiniz). Aksi halde ejderhadan uzak durun ve önüne 1-2 yaratık summon edin. Bu sırada ne siz ejderhayı görün, ne de o sizi görsün. Ejderha korunma büyülerini yaptıktan sonra mage'inizle önce Breach, sonra da Pierce Magic büyülerini yapıp fighter'larınızla saldırın. Birkaç deneme yapmanız gerekebilir.

Lich: Lich'lerin de en büyük silahları Time Stop gibi müthiş bir büyüye sahip olmaları. Eğer bir mezara tıkladığınızda ekranın başka bir yerinde lich çıkıyorsa oyunu önceden kaydedip nerede çıktığına dikkat edin. Mezara tıklamadan önce lich'in çıkacağı yere bir sürü yaratık summon edin ve bir karakterle mezara dokunup oradan uzaklaşın. Lich en güçlü büyülerini bu yaratıklar üzerinde kullanacaktır. Eğer yaratıklar çok çabuk ölürse birkaç tane daha summon edin. Son olarak Breach ve Pierce Magic yaparak lich'e saldırın.

Clay Golem: Golem'ler arasında en güçlülerden biri olan Clay Golem'e pek kolay zarar veremediğinizi fark edeceksiniz. Bu tür Golem'ler üzerinde kılıç, balta gibi kesici silahlar işe yaramazlar. Onlara club, mace, morningstar, fist, stave gibi blunt silahlarla saldırmanız gerekir. Bunun yanı sıra eğer silahınızda bonus zararlar varsa (mesela +2 elektrik gibi) bu zarar da golem'e yansır. Golem silahınız vurduğu için değil, bonusa sahip olduğu için zarar görür. Eğer golem size saldırmıyor ve etrafında konuşma halkası varsa konuş-öldür taktiği bunda da işe yarıyor.

Mage: Mage'ler BG'dekilerden çok daha zorlu düşmanlar olarak karşımıza çıkıyorlar. Bir kere Contingency gibi bir çok büyüyü anında yapabilmelerini sağlayan büyülere sahipler ve ileri level büyücüler mutlaka Protection from Normal Weapons, Protection from Magic Weapons gibi oldukça etkili koruma büyüleri yaptıktan sonra size saldırıyorlar. Bu büyücülere karşı hemen Breach ve Pierce Magic büyüleri kullanmalı ve tüm fighter'larınızla dalmalısınız. Bunun dışında özellikle Irenicus gibi oyun sonu büyücülerinde çok işe yarayan iki tane summoning büyüsü var. Biri 6. level Summon Nishruu, diğeri ise 7. le-

Tablo 3

ARTIFACT	PARÇALAR	YERLERİ
The Equalizer Sword	Pommel Jewel of the Equalizer Hilt of the Equalizer Blade of the Equalizer	Irenicus' Dungeon Mind Flayer City, Underdark Beholder City, Underdark
The Wave Halberd	Wave Blade Wave Shaft	Sahuagin City Planar Prison
Gesen Short Bow	Gesen Shaft Gesen String	Tanner's House, Bridge Spellhold
The Crom Faeyr	Scroll of Crom Faeyr Hammer of Thunderbolts Gauntlets of Ogre Power Girdle of Frost Giant Strength	Shadow Dragon Illithid Lair, Sewers Planar Sphere Underdark
Mace of Disruption +2	Mace of Disruption +1 Illithium Ore	Bodhi's Lair Athkatla, Bridge District
Vorpal Sword	Silver Hilt Silver Blade	Bir Githyanki'de, Chapter 6, Slums Saemon Havarian, Spellhold
Ankheg Plate Mail	Ankheg Shell	Windspear Hills
Shadow Dragon Leather	Shadow Dragon Scales	Abandoned Temple
Red Dragon Plate	Red Dragon Scales	Windspear Hills

vel Summon Hakaeshars büyüleri. Bu yaratıklar büyü saldırılarından iyileşiyorlar ve büyücülerin büyülerini unutmalarını sağlayabiliyorlar.

Konuş-Öldür stratejisi: Bu strateji özellikle Dragon ve Golem'lerde oldukça işe yarıyor. Dikkatinizi çekmiş olabileceği gibi oyundaki bazı yaratıklar size durup dururken saldırmıyorlar. Etraflarında düşman olduklarını gösteren kırmızı halkalar yerine, konuşabileceğinizi gösteren mavi halkalar var. Şimdi yapmanız gereken şu: Yaratıkla konuşmaya tıklayın ve oyunu pause edin (space tuşu). Pause durumundayken force attack modunu seçin (aşağıdan silah simgesini veya silahın bulunduğu slota göre F2-F5 tuşlarını kullanabilirsiniz). Pause durumundan çıkın. Yaratığa başarılı şekilde vurduğunuz anda hemen space tuşuna basın. Oyun durmuş haldeyken konuşma simgesine tıklayıp yaratıkla konuşun. Oyunu pause durumundan çıkardığınızda yaratıkla sanki hiçbir şey olmamış gibi konuşmayı deneyeceksiniz. Konuşma geçince tekrar saldırın ve vurduğunuz gibi tekrar pause edin. Bu taktikle en zorlu yaratıkları kısa sürede öldürebilirsiniz. Bu taktiği özellikle grubunuzda en kuvvetli fighter ile kullanmanızı tavsiye ederim. Bu taktik sırasında yaratık düşman konumunda olmadığı için ne kadar sağlığının kaldığını göremiyorsunuz. O yüzden biraz sabırlı olun.

ARTIFACT'LER

BG2'de bazı yerlerde artifact parçalarıyla karşılaşacaksınız. Bu parçaları Athkatla'daki Docks kısmında yaşayan C0romwell the Smithy'e götürdüğünüzde sizin için birleştirecek. Bu işlem karşılığında 5000 altın alıyor ve genelde 1 veya 2 gün onunla birlikte çalışmanız gerekiyor. Aşağıda Cromwell'in yapabileceği artifact'lerin listesini, ve bu artifact'ler için gerekli parçaları nerede bulacağınızı görebilirsiniz.Bkz: Tablo 3

LİMİTED WİSH BÜYÜSÜ

Bu 7. level mage büyüsünü kullanırken oldukça dikkatli olmalısınız. Oyundaki en zevkli büyülerden biri olan bu büyüyü yapmaya karar verdiğinizde, bunu wis puanı en yüksek büyücünüzle yaparsanız iyi olur. Bu büyüyü yaptığınızda bir cin belirir ve bir dilek dilemenizi ister. Burada seçebileceğiniz iki tür dilek bulunuyor. Birincisi tek seferlik (one-time) dilekler, diğeri ise tekrarlanabilir (repeatable) dilekler. Tekrarlanabilir dileğin anlamı, o dileği tekrar dileyebilmenizdir (mesela tüm grup için Globe of Invulnerability istemek gibi); tek seferlik dilek ile dilendikten sonra kaybolur. Dileyebileceğiniz dileklerin sayısı wis puanınıza bağlı olarak değişir. Bakalım hangi dilek için kaç wis puanı gerek, ve hangi dileğin sonucunda ne oluyor: Bkz: Tablo 4

TAM ÇÖZÜM

Evet yazımızın asıl kısmına ulaşmış bulunuyoruz. Burada okuyacağınız questlerin çok büyük bir kısmı oyunda ilerlemeniz için yapmanız gereken questler değil. Size kazandıracakları exp. puanlarına bakarak bu questlerden hangilerini yapacağınıza karar verebilirsiniz. Bu exp. puanları çoğunlukla yalnızca yaptığınız işler karşılığında alacağınız puanlardır ve bu sırada öldüreceğiniz yaratıkların exp.leri buna dahil değildir. Ayrıca çoğunlukla size gitmeniz gereken yerleri de ayrıntıyla anlatmayacağım. Mesela oyunun başındaki cine ulaşmadan önce bir elektrik makinalı odadan geçmeniz ve bu odadaki makineyi kapatmanız gerekiyor. Açıklamada bunu göremeyeceksiniz. Zaten cinli queste ulaşmak için bu odadan geçmiş olmanız gerekiyor çünkü. Açıklamada göremeseniz bile girmiş olduğunuz odalardaki tanımlı yerleri mutlaka araştırın. Böylece cephane, para, büyü sıkıntısı çekmezsiniz.



Chapter 1 : Irenicus Dungeon

Quest: Minsc ve Jaheria'yı serbest bırak (6000 xp)

Oyunun hemen başında grubunuza bir iki kişi almak isteyebilirsiniz. Böylece geçen kısımda bahsettiğimiz ana grubumuzu oluşturana kadar daha rahat ilerleyebilirsiniz. Oyuna başladığınız yerin hemen sağ tarafındaki iki kafeste Minsc ve Jaheira bulunuyor. Minsc ile konuşarak onu sinirlendirin (1,2,3,1). Sinirden kapıyı kıracak, sonra da kabul ederseniz grubunuza katılacak. Jaheira için ise önce anahtar bulmanız gerekiyor. Alt kısımdaki bitişik odadaki masadan anahtarı alın ve Jaheira'yı kurtarıp gruba katın.

Cin Aataqah (4150 xp)

Cinle karşılaştığınızda size bir soru soracak ve cevap bekleyecek. Sorduğu soruya 'Push the Button' cevabını verin. Bir Ogre Mage summon edince yaratığı öldürün. Size Rielev'i bulmanızı söyleyecek.

Quest: Rielev'i bul (7000 xp)

Batı koridorunda size goblinler saldıracak. Bu kon-

TEKRARLANABİLİR DİLEKLER	WIS	SONUÇ
I wish for my entire party to be healed.	10 +	Grup iyileşir
I wish that none of my party would die of their wounds.	9-	Grup zehirlenir
I wish that spells I have cast would be restored, that I might cast them again!	16+	Büyüler geri kazanılır
I wish for my spells to be restored!	15-	Ezberlenen büyüler kaybedilir
I wish to make my party invulnerable.	12+	Grup için Globe of Invulnerability yapılır
I wish that magic would fail to affect me or my party.	11-	Grup büyü yapamaz
I wish to summon a horde to overrun my enemies.	11-	Tavşan summon edilir
I wish to be protected from the undead.	10+	Gruba Negative Plane koruması yapılır
I wish to be protected from undead right now	9-	Vampire summon edilir

TEK SEFERLİK DİLEKLER	WIS	SONUÇ
I wish to be rich.	10+	2000 altın ve çeşitli mücevherler verir
I wish for a powerful magical item.	11+	Full Plate +2 verir
I wish to be more experienced.	3+	Savaşacak çeşitli golem'ler summon eder
I wish to see all as it really is.	12+	Glasses of Identification verir
I wish for an adventure like none I've ever experienced before.	10+	'Gong' questini başlatır ve size bir parşömen verir
I wish for control over time.	14+	Time Stop büyüsü yapar
I wish to be anything I desire.	6+	Sınırlı sayıda Polymorph verir
I wish to be prepared for anything.	10+	Contingency büyüsü yapar
I wish that all my enemies will die.	11+	Wail of the Banshee büyüsü yapar

dorun sonunda yol üçe ayrılıyor, önce kuzeydoğuya gidin. Bu odada bir Sewage Golem var, onunla konuşarak efendisiymişsiniz gibi davranın. Size bir iş yapmak için özel bir mücevhere ihtiyacı olduğunu söylüyor. Diğer yola girin, kapıdan girince içeride Clay Golem'ler göreceksiniz. Bunlar size durup dururken saldırmıyorlar, bence siz de onlara saldırmadan önce biraz daha iyi silahlar ve zırhlar edinmeye bakın. Koridoru takip edip içerisinde tüp olan odaya girin, Rielev sizinle konuşacak. Onu ve tüpteki diğerlerini kurtarmayı kabul ederseniz size mücevheri verecek. Masadan Sewage Golem Activation Stone'u alın. Sewage Golem'e geri dönün ve efendisiymişsiniz gibi davranarak Activation Stone'u verin. Golem kapalı kapıları açmaya gidince son yola girip Tüp odasına ulaşın ve dokunabildiğiniz tüplere dokunup içindekileri serbest bırakın.

Anahtarlar

Kütüphaneye girin ve güney kapısından çıkın. Koridoru takip ederek bu bölgenin kanalizasyon kısmına ulaşın. Buradaki Otyugh'u öldürün. Üzerindeki Wand of Frost Key'i alın. İlerlemeye devam edin ve Irenicus'un odasına ulaşın. Bu odadaki tuzakları etkisiz hale getirdikten sonra çekmeceden Wand of Lightning Key'i ve Air Elemental Statue'yu alın. Doğu tarafından çıkıp ilerlerseniz bahçeye çıkacaksınız. Buradaki Dryad'larla konuşun (bkz. Dryad questi). Hemen güneydeki odaya girin ve odayı araştırıp Pommel Jewel of the Equalizer ile Portal Key'i alın. Şu anda bu level'den çıkabiliriz. Ama önce kalan questleri tamamlayın. Sonra Irenicus'un odasından kuzey batıya giderek Portal odasına ulaşın ve portaldan geçerek bir sonraki levele ulaşın.

Quest: Dryad'ları kurtar (42000 xp)

Bu questi iki kısımda tamamlayacağız. İlk kısım meşe palamudu bulma kısmı, ikincisi de bunları Windspear Hills'e götürme kısmı. İkinci kısmı tamamlamamıza çok var.

Kütüphaneden kuzeybatıya gidin ve içinde 6 Duergar bulunan odaya ulaşın. Hepsini öldürün ve Ilyich'in üzerinden palamutları (acorns) alın. Bunlara Dryad'lara geri götürün ve ne yapacağınızı öğrenin. Eninde sonunda Windspear Hills'e yolunuz düşecek. Bu haritanın güneydoğusundaki kraliçeye palamutları vereceksiniz.

Quest: Cini serbest bırak (15000 xp)

Duergar'ları öldürdüğünüz odanın kuzeyinde bir kapı göreceksiniz. Bu kapıyı Irenicus'un odasından aldığınız Air Elemental Statue ile açacaksınız. Bu bölgede birçok çeşit Mephit ile karşılaşacaksınız. Bölgenin kuzey batısındaki lambaya dokunarak cini dışarı çıkarın. Sizden bir Flask isteyecek. Dryad'lara dönün ve onlarla konuşup Flask'ı alın. Cine dönüp Flask'ı verin.

Irenicus Dungeon Level 2

Bu kata ulaştığınızda Yoshimo ile tanışacaksınız. Onu da şimdilik grubunuza alın.

Mephit Portal Odası

Sağdaki kapıdan portal odasına girin. Buradaki tüm mephit portallarını kırın (20000 xp). Bu odadaki her yeri araştırın ve Wand of Cloudkill Key'i, Wand of Fire Key'i ve Wand of Summoning Key'i alın. Kuzeydoğu duvarında iki tane kapı bulunuyor. Soldaki kapıdan girin ve size saldıran kadını öldürün. Üzerinden Wand of Missiles Key'i alın. Mephit odasına dönüp diğer kapıya girin. Biraz ilerleyince tuzak odasına ulaşacaksınız. Sol taraftaki duvarın önünde sütunlar bulunuyor. Bu sütunlardan her biri, odadaki karşısında bulunan tuzağı etkisiz hale getiriyor ve bu iş için uygun anahtara sahip olmanız gerekiyor. 6 sütuna da dokunun ve tuzakları kapatın. Bu odadan dışarı çıkan dört koridor bulunuyor. Sağ taraftaki oda girişine en yakın koridor çıkışa gidiyor. Diğer koridorlarda ise çeşitli yaratıklar ve questler var. Birinde Dopplegan-ger, birinde Vampire, birinde ise Duergar'lar bulunuyor. Bu leveli terk etmeden önce eşya ve exp. için bu üç koridoru da temizleyin.

Irenicus' Dungeon'dan çıkıyoruz

Diğer üç koridoru temizledikten sonra (buna zorunlu değilsiniz) çıkışa giden koridora girin. Yolda size saldıran assassin'leri öldürün ve ilerleyin. Athkatla kanalizasyonunda ilerleyin ve dışarı çıkmadan önce oyunu kaydedin. Dışarı çıktıktan sonra bir daha buraya gelemeyeceksiniz.

Chapter 2: Waukeen's Promenade

Bu Chapter'a başladığınızda tüm karakterleriniz 34500 xp kazanacaklar. Bu Chapter'da yapmanız gereken temel şey çeşitli questleri tamamlayıp para kazanmak olacak. Yeterince para kazandıktan sonra istediğiniz zaman Chapter 3'e geçebileceksiniz.

Quest: Sirk Çadırı (72000 xp)

Haritaya bakıp sirk çadırına gidin. Harrold ve Fearghus ile konuşun. Girişin yanındaki Giran ile konuşun. Nöbetçi ile konuşup içeri girmenize izin vermesini sağlayın. İçeride karşılaşacağınız cinin sorusuna 3. cevabı verin. Eğer ilk soruya yanlış cevap verirseniz ikinci soruya 6. cevabı verin. Cin yolunuzdan çekilince içeri girin.

Karşınıza ile olarak Ogre kılığında Aerie çıkıyor. Onunla konuşun. Önce sola, sonra kuzeye giderek iki normal görünüşlü insanı bulun. Onları öldürüp üzerlerindeki kılıcı alın. Kılıcı Aerie'ye götürüp insanlığını geri verin. Aerie size katılmayı teklif edecek. İsterseniz şimdilik kabul edin. Kuzeye gidip merdivenlerden yukarı çıkın. Shadow'ları öldürün. Merdivenlerin yanına gidince cin tekrar belirecek. Dinlendikten sonra yukarı çıkın. Tüm elemanlarınızla Kalah'a saldırın. O ölünce tüm illüzyonlar da kaybolacak.

Çadırın solundaki Hannah (Giran'ın annesi) ile konuşun. Dışarı çıkıp Giran ile konuşun. Kapıdaki asker ile konuşun.

Ring of Regeneration

Eğer Adventurer's Mart'ın sahibi Ribald üzerinde başarıyla yankesicilik yaparsanız Ring of Regeneration bulacaksınız (6 saniyede 1 HP).

Mencar Peeblecrusher'ı öldür (28000 xp)

Seven Vails'in ikinci katında bir odada Mencar Peeblecrusher ve arkadaşlarıyla karşılaşacaksınız. Size hakaret edecek. Karşılık verirseniz hemen savaşmanız gerekiyor. Bunu yapmak yerine önce onu alttan alın. Sonra mage ve cleric'iniz kapıda kalmak üzere diğer elemanlarınızı Mencar ve adamlarının önlerine yerleştirin.

Hiç konuşmadan force attack yapın, oyunu pause edin ve her bir elemanınıza bayrı bir kişiye saldırma görevi verin. Kalanlara da mage ile hold person, chromatic orb gibi büyüler yapın. Bir iki denemede hepsini çok temiz öldürebilirsiniz.

The Slums

Slums'a ilk girdiğinizde Gaelan Bayle isimli hırsız yanınıza gelecek. Onu dinleyin ve evine gidin. Size Imoen'i bulmanız için yardım etmeyi teklif edecek, ama bunun için 20000 altına ihtiyacınız var. Şimdi para kazanmaya başlayacağız. Paranız 15000'e ulaştığında size yardım etmek isteyenlerin sayısı artacak. Burada hangi tarafla oynamak istediğinize karar vermeniz gerekecek. Şimdilik yapacağınız questleri anlatacağım, ana quest Chapter 3'te devam edecek. Evden dışarı çıkıp Brus ile konuşunca ana karakterinizin sınıfına göre belli bir Stronghold questine yönlendirileceksiniz:

Fighter – Copper Coronet'teki Nalia
Priests – Temple District'teki New Cult
Mage – Government District'teki Cowled Wizard
Ranger – Government District'teki yaratıklardan şikayet eden Delon
Paladin – Copper Coronet'teki Lord Jierdan
Thief – Docks'taki Shadow Thieves
Bard – Bridge'deki Five Flagons Inn'in altındaki tiyatro
Druid – City Gate'teki adam

Bu questlerden sizinle ilgili olanı tamamladığınızda oldukça iyi exp ve altın kazanacaksınız.

Quest: Copper Coronet'teki esrar (58250 xp)

Copper Coronet'e girin ve sahibi Lehtinan ile konuşun. Ona paranızı harcamak için iyi bir yola ihtiyacınız olduğunu söyleyince size arka odaları gezme izni verecek. Anomen'in yanındaki kapıdan girin, nöbetçi sizi içeri alacak. İçeride biraz dolaşın ve burada olup bitenler hakkında bilgi alın. Nöbetçiden kuzeye doğru gidin ve zorunlu kaldığınız hallerde dövüşün. Ortadaki hücreye gidip Hendak ile konuşun. Odanın güneydoğusuna gidip güney kapısından çıkın. Gladyatör kısmındaki hayvanları öldürün. Son olarak Beastmaster ile kaplanı Tabitha'yı öldürmeniz gerekecek. Beastmaster'in üzerinden Beastmaster Key'i alın. Hendak'a dönüp onu serbest bırakın. Hana geri dönün ve Lehtinan'ı öldürün.

Quest: Köleleri serbest bırak (44000 xp)

Copper Coronet'in arka odalarının haritasında Sewers merdiveni göreceksiniz. Kanalizasyonda ilerleyip çıkışa gidin. İçerideki düşmanları öldürün ve Captain'in üzerinden Haegan's Key'i alın. Kuzeydoğudaki kapıyı açın ve buradaki troll'leri öldürerek köle kızla konuşun. Kıza 100 altın verin ve geri dönün. Kuzeybatıya doğru gidince her iki tarafında hücreler olan bir koridora geleceksiniz. Köleleri serbest bırakın. Odalarda gezinmeye devam edin ve karşılaştığınız yaratıkları öldürün. Tüm köleler serbest kalınca Hendak'a geri dönün ve ödülünüzü alın.

Quest: The Sentient Sword (Lilarcor) (Herkese 18000 xp)

Coronet'ten Sewers'a indikten sonra güneye doğru gidin ve oradaki Hobgoblin'leri temizleyin. Batıya gidip Otyugh'u öldürün. Odanın odasındaki ızgaraya iki kez tıkladığınızda ilk obje olan Hand'i alacaksınız. Ana koridora dönüp güneydoğuya doğru gidin. Geldiğiniz küçük odanın duvarında yan yana iki iskelet göreceksiniz. Bunlara iki kez tıkladığınızda ikinci obje olan Ring'i alacaksınız. Güneybatı yoluna gidin, buradaki köprüde bulunan tuzağı etkisiz hale getirin. Sudan kuzeye doğru gidin ve Kobold'ları öldürerek Shaman'ın üzerindeki üçüncü obje olan Staff'ı alın. Güneye gidin ve oradaki odada bulacağınız Quailo ile konuşun. Yanındaki Carrion Crawler'ı öldürün ve son obje olan Blood'i alın. Şimdi kuzeydoğuya doğru giderek içinde dört tane boru bulunan odaya girin.

Bu odadaki her bir boruda bir ipucu yazıyor ve bu ipuçlarına göre objeleri borulara atmalısınız. Sırasıyla 3, 1, 2 ve 4 numaralı borulara çift tıklayın. Lilarcor isminden deki Charm ve Confusion'a bağışıklık sağlayan Two Handed Sword +3 sizindir.

Quest: Nalia'nın Questi (Fighter/Barbarian Stronghold Quest) (122500 xp + 10650 altın)

Not: Bu quest özellikle eğer ana karakteriniz Fighter veya Barbarian ise çok önemlidir. Böylece Stronghold sahibi olabileceksiniz. Ana karakteriniz farklıysa questin tek farkı sonuçta kalenin size verilmemesi oluyor ama exp yönünden hiçbir şey kaybetmiyorsunuz.

Nalia, Coronet'e girdiğiniz zaman yanınıza gelip sizden yardım istiyor. Ona yardım etmeyi kabul edin ve grubunuza katılmasına şimdilik izin verin. Şehirden ayrılmak için önce City Gates'e, oradan da De'Arnise Hold'a gidin. Şimdilik açıklama pek fazla karışmasın diye Slums questlerini anlatmaya devam edeceğim. Bu questin açıklamasını Slums kısmının hemen ardındaki De'Arnise Hold kısmında bulabileceksiniz.

Quest: Korgan'ın Questi (25000 xp)

Coronet'teki cüce Korgan ile konuşun ve yardım isteğini kabul edin. Grubunuza katılmak istediğinde sakın kaçırmayın. Eğer ilk seferinde onu reddettiyseniz, tekrar konuştuğunuzda gruba katılmak için rüşvet isteyecektir. Eğer grubunuz zaten altı kişiyse Jaheira veya Aerie'yi çıkarabilirsiniz. Zaten sonuç olarak grup stratejisi kısmında anlattığım mükemmel gruba ulaşmaya çalışıyoruz.

Korgan'ı gruba kattıktan sonra Graveyard kısmına gidin. Graveyard'da biraz dolaştıktan sonra Crypt'a inen iki tane yol göreceksiniz. Bunlardan birisine girip Crypt'a girin. Burada bir sürü örümcekle falan savaşmanız gerekecek. Asıl gitmek istediğimiz yerin koordinatları x 2750, y 3250. Oyun sırasında X tuşuna basarak imlecin bulunduğu yerin koordinatlarını öğrenebilirsiniz. Buraya girdiğinizde dikkatli olmanız gerekiyor. Odanın ortasına doğru ilerlediğinizde yandaki tüm kapılar açılıyor ve çeşitli Undead'ler size saldırıyor. Özellikle level drain yapanları hemen öldürmeye çalışın.



Alt köşedeki gizli kapıyı bulun ve açın. Yolu takip edin, ikiye ayrıldığını göreceksiniz. Sağa doğru gidip bu kısımlardaki tüm yaratıkları öldürüp exp kazanın. Her yeri temizledikten sonra yol ayrımına dönüp güneye doğru gidin. Tuzaklara dikkat ederek ilerleyin ve mezar odasına ulaşın. Ne yazık ki mezarı sizden önce başkaları talan etmiş. Korgan mezarı yağmalayanları bulmak için Temple District'e gitmeyi öneriyor. Önce Crypt'tan, sonra da Graveyard'dan çıkarak Temple District'e gidin. Pimlico Family Estate'e gidin. Korgan buranın da yağmalanmış olduğunu görecek. Korgan'la birlikte yatak odasına girerseniz, bunun Shagbag'ın işi olduğunu ve onu Copper Coronet'in çatı katında bulabileceğinizi söyleyecek.

Slums'a geri dönün ve çatıya çıkın. Shagbag ve grubunu öldürün ve Shagbag'ın üzerinden Book of Kaza'yı alın. Bu kitap hiçbir işinize yaramayacağından herhangi bir satıcıya gidip satabilirsiniz.

Quest: Jierdan's Quest (Paladin Stronghold)

Copper Coronet'in içinde kırmızılar içindeki Jierdan sizden Windspear Hills yakınlarındaki topraklarından ogreleri temizlemenizi isteyecek ve Windspear Hills'in yerini haritanızda işaretleyecek. İstediğiniz zaman oraya gidip questi tamamlayabilirsiniz, ama eğer ana karakteriniz Paladin ise bunu daha önce yapmak isteyebilirsiniz. Bu questin açıklamasını da Windspear Hills kısmında bulacaksınız.

De'Arnise Hold

İlk olarak Pallisade'deki Captain Arat ile konuşun. Konuşmanız bitince size Flame Arrow'lar verecek. Burada bolca Troll ile karşılaşacağınız için bulduğunuz tüm Acid ve Flame Arrow'ları toplayın. Yaklaşık olarak x 1300, y 2750 koordinatlarında kalenin gizli girişini bulacaksınız. Açın ve içeri girin.

Not: Buradaki (ve diğer yerlerdeki) gizli kapıları bulmak için Detect Traps yeteneğini kullanabilirsiniz.

Bu ilk odada yapacağınız bir şey yok, Nalia size buradaki görevlerinizi hatırlatacak: Daleson'u bulmak ve Köprü'yü indirmek. Bir iki kapı ve gizli kapı açtıktan sonra resmi olarak De'Arnise Hold'a girmiş oluyoruz.

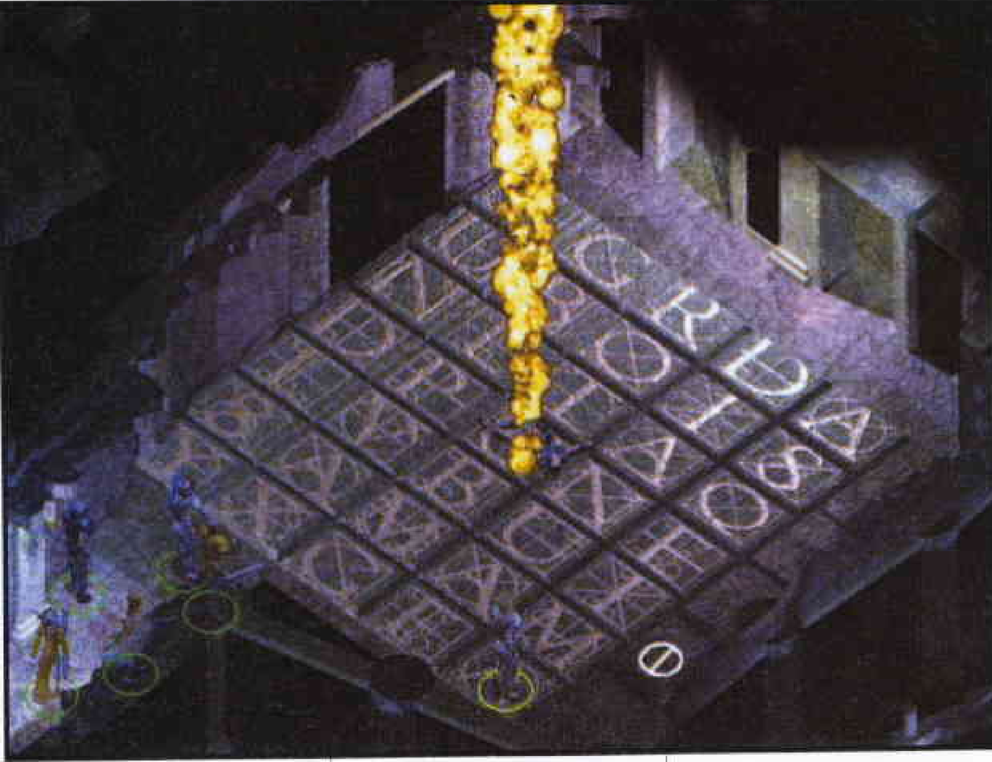
Girdiğiniz odada bir hizmetçiyi öldüren bir Troll göreceksiniz. Troll'ü öldürün ve kuzeybatı duvarındaki gizli kapıyı açıp Daleson'u bulun. Şimdi Daleson ve Nalia size buradaki tüm görevleriniz hakkında ayrıntılı bilgi verecek.

The Flail of the Ages

Daleson'u bulduğunuz odaya girin, kuzeybatı duvarındaki gizli kapıyı açın. Bu koridorun sonundaki diğer bir gizli kapı sizi Flail of the Ages'in gizli ocağına götürecek. Flail of the Ages'ın üç parçasını da bulup buraya getirdiğinizde silahı tekrar birleştirebileceksiniz. Parçaları tek tek de silah yapabilir ve diğer parçaları sonradan ekleyebilirsiniz ama üç parçayı da ekleyince silah çok güçlü oluyor. Emin olun bunun için harcayacağınız zamana değecek.

Kuzeydoğu duvarındaki gizli kapıdan geçip, oradaki diğer gizli kapıyı açın. Aslan heykelini araştırıp ilk parça olan Cold Flail Head'i alın. Diğer parçaları da questin ilerlerinde bulacaksınız.





Daleson'un odasına gidin ve normal kapıyı açın. Güneye ve sonra da doğuya gidin. Biraz ilerledikten sonra mutfağa ulaşacaksınız. Buradaki fırını kullanmak için pişirecek bir şeyler gerekiyor. Daleson size bunun hakkında bir şeyler söylemişti. x 1950, y 1140'taki kapıdan çıkın ve ilk önce Otyugh'u, sonra da köpekleri öldürüp etlerini alın. Fırına gidin ve yemeği pişirin (Bunun için dört et parçasının da ana karakterin üzerinde olması gerekiyor).

Köprüyü aç

Dışarı çıkın ve kalenin surlarına çıkana kadar merdivenleri kullanın. Karşınıza bir iki Troll çıkabilir, onları öldürün ve Köprü'yü açan düğmeye tıklayın (29750 xp). Ana kata geri dönün. Burada Giant Troll'ler ve Greater Yuan-ti'lerle savaşan insanlar göreceksiniz. İsterseniz exp için insanlara yardım edebilirsiniz. Kalenin ana kapısına gidin. Savaş içeride de devam ediyor ama troll'ler yenildikten sonra nöbetçiler ayrılıyorlar.

Kalenin İkinci Katı

Merdivenlere giden kapıyı açın ve yukarı çıkın. Nalia burada yapacaklarınız hakkında bilgi verecek. Güneydoğu kapısını açın ve koridordaki güneybatı kapısını açarak kütüphaneye girin. Burada ilk olarak Mage'i öldürün, sonra diğer Troll'lerle uğraşırsınız. Buradaki kitaplıkları araştırıp Keep Key'i alın.

Batı kapısı açılmadığından güney kapısından gitmelisiniz. Buradaki ikinci kapıyı açınca Lady'i bulacaksınız. Onun ne kadar kendini beğenmiş biri olduğu gördükten sonra koridorun sonuna doğru ilerleyin ve kapıyı açıp ilerlemeye devam edin. x 1480, y 830 koordinatlarındaki gizli kapıyı açıp çıkmaz yol gibi görünen yere girin. Bu yolun sonunda yine bir gizli kapı var. İçeri girin ve diğer kapıyı açın. Burada Glaicas isimli eski muhafız ile karşılaşacaksınız. Onu öldürünce üzerinden Acid Flail Head'i alın.

Lady'nin odasına geri dönün ve gizli kapıyı bulana kadar tuzakları arayın. Kapıyı açın ve girdiğiniz küçük odada biri batıda, biri kuzeyde olmak üzere diğer iki gizli kapıyı bulun. Batıdakini açın ve içeri girin.

Bu odada beş adet golem bulunuyor. O andaki levelinize göre bir tanesinin Iron veya Adamantite Golem olması lazım. Bu odadaki üç heykelde birbirinden güzel büyülü eşyalar var. Ama her bir heykeldeki eşyayı aldığınızda iki tane golem canlanıp size saldırıyorlar. O zaman hemen aklınıza hazineleri almadan önce golemleri öldürsem nasıl olur sorusu gelmeli. Valla çok iyi olur. Hatta burada (özellikle Iron Golem de) konuş-öldür stratejisini çok rahat uygulayabilirsiniz. Eğer bu odaya geldiğinizde Flail of the Ages ve Sentient Sword sahibiyseniz daha da rahat edersiniz. Golem'lerle işiniz bitince tüm hazineleri alın (bunlardan biri Fire Flail Head). Üç Flail parçasını da bulduğunuza göre hemen Flail ocağına dönüp Flail of the Ages'i birleştirin. Sonra da Golem odasına geri dönün.



Cellar

Diğer gizli kapıyı hatırlıyor musunuz? O kapıyı açın ve kilere inin. Biraz ilerleyince içerisi troll dolu bir odaya geleceksiniz. Burada ilk defa karşılaşacağınız Spectral Troll de bulunuyor. Hepsini temizledikten sonra quick save yapıp Umber Hulk odasına geçin (ben genelde her savaştan sonra mutlaka bir quick save yapıyorum). Bu yaratıklar Confusion gibi abuk büyüler yaptıklarından bu büyüye dirençli bir savaşçıyı (mesela Sentient Sword kullananı) odaya gönderip hepsini temizleyebilir, veya üç savaşçınızı da alıp içeri dalabilirsiniz. Eğer savaşçılarınızdan biri ölürse quick save'inizi yükleyin.

Güneybatı yoluna girin ve ikinci hücre kapısını açın. Buradaki tüneli aynı bir sandık gibi inceleyebiliyorsunuz. İçinde köpek kemikleri olduğunu göreceksiniz, yaptığınız yemeği içeri koyun (18750 xp).

Kuzeydoğu kapısından ilerleyince bu bölgenin azılı yaratığı TorGal ile karşılaşacaksınız. TorGal'ı ve onun Giant Troll arkadaşlarını öldürün.

Not: Artık elinizde Flail of the Ages olduğuna göre Troll'leri öldürmek için oklara ihtiyacınız yok. Troll bayıldıktan sonra bu silahla vurduğunuzda alacağı Fire zararı sayesinde ölecektir.

Kaleden dışarı çıkın. Nalia size ödülünüzü verecek (45500 xp, 10650 altın). Ana karakteriniz Fighter ise Nalia sizden kaleye sahip çıkmanızı isteyecek. Kabul edince bir Stronghold sahibi oluyorsunuz. Bu kale size haftada 500 altın sağlayacak. Oyun sırasında 'Gold has been placed in your Keep' yazısını gördüğünüzde kaleye dönüp ikinci kattaki kütüphaneden paranızı alabilirsiniz. Kaledeyken her hafta bir kişi farklı bir quest ile karşınıza gelecektir. Bunları yaparak da exp arttırabilirsiniz. Tüm bu ek questleri de yerimiz olursa gelecek aylarda anlatacağım.

Evet bu aylık yerimiz bu kadardı. Gelecek ay görüşünceye dek hoşçakalın.

Eser Güven

(Anket!!!)

DEUS EX

Deus Ex'de alternatif sonlar...

Evet, Deus Ex açıklamasının son bölümüyle beraberiz. Umarım geçtiğimiz bir ay içinde geri kalan görevlerin çoğunu tamamlamışsınızdır. Çünkü bu yazının son Deus Ex yazımız olması şerefine bu ay sadece son görevin açıklamasını vereceğim. Açıklamada oyunu bitirebileceğiniz üç yolun da ayrıntılı açıklamalarını bulacaksınız. Tercih zamanı geldiğinde oyunu kaydederseniz mümkün olan bu üç ayrı sonu da oynayıp oyunu üç kez bitirmenin gururunu yaşayabilirsiniz :) Hazır mıyız? Başlıyoruz.

Görev 13 : Area 51

Füzeden kısmen hasar görmüş olan Area 51'desiniz. Sniper kulesine yaklaşın ve Tong'dan mesaj alın.

Amacınız üssün kuzey kısmından Area 51'in yeraltı sığınağına girebilmek. Bunu çeşitli yollardan gerçekleştirebilirsiniz. Kuzey kısmında gezinen robotlara dikkat edin, onlardan ya sakının, ya da bir önce temizleyin ki sonradan dert olmasınlar. Ayrıca kuzey binalarına yaklaştığınızda yanınıza önceki görevde öldürmediyseniz Walton Simons geliyor. Ondan kurtulun.

Command 24 ismindeki binaya girin ve kule anahtarını alın. İçerideki dolapları açarak cephane ve multitool bulabilirsiniz. Yerdeki ızgaradan aşağıdaki depoya inerseniz LAW roketatarı, upgrade canister ve güvenlik login-şifre verikübünü (a51, xx15yz) bulabilirsiniz. Kule anahtarını aldıktan sonra bölüme başladığınız yere gelin ve kuleye girin. İçeride duvara monte edilmiş LAMlar, ikinci katta tamir robotu ve üçüncü katta güvenlik terminali bulacaksınız. Terminalde biraz önce bulmuş olduğunuz login ve şifreyi girerek Area 51 kapılarını açın.

Açılan kapılardan girin ve kesişime gelene kadar ilerleyin, burada güvenlik robotları göreceksiniz. Sağınızdaki enerji odasına girerek asansöre gerekli enerjiyi sağlamanız gerekiyor. Bunu yapmak için sağ taraftaki binaya girin, sola geçin ve düğmeye basın. Enerji sağlandığı zaman kesişimden soldaki yolu takip edin ve asansörü kullanarak Area 51 yeraltı sığınağına inin.

Aslında buraya ulaşmak için kullanabileceğiniz alternatif bir rota daha bulunuyor. Üssün kuzey bölgesindeki hangara girin



ve içerideki komandolardan ve siyahlı adamlardan sakınarak sarnıcı bulup dibindeki ızgarayı açın. İçeri girin ve vantilatörü kırın. Aşağıdaki suya atlayın, yolu takip edin ve asansöre doğru inin. Lazer alanını bir EMP bombası veya multitool ile etkisiz hale getirip merdivenden aşağı inerek Area 51 yeraltı sığınağına ulaşın.

Artık Deus Ex'in son kısımlarına yaklaştınız. Morgan Everett, Tracer Tong ve Al Helios sizden yardım isteyecekler. Bunların her biri sizi oyunun farklı bir sonuna götürüyor. Bu üçünün de açıklamasını yazıda bulacaksınız. Area 51 Sector 4'e vardığınızda hangi yolu seçeceğinize karar vereceksiniz. Ama Sector 4'e ulaşıncaya kadar olanlar hepsi için aynı.

* * *

Sığınağı açın ve içeri girin. Sonraki odada bir kamera, bir taret ve tetiklendiği zaman örümcek salan bir lazer alanı bulunuyor. Bu güvenlik aygıtlarını geçtikten sonra sağ tarafınızda bir jeneratör patlayıncaya kadar koridoru takip edin. Bob Page'den mesaj alacaksınız. Jeneratöre yaklaşın ve size ilk bitiş teklifini yapacak olan Morgan Everett'ın mesajını alın. Bu sırada ekip kompleksinin güvenlik şifresi olan 8946'yı öğreneceksiniz.

Yol ayrımından kuzeye doğru gidin ve kışlaları bulun. İçeri girmek için 8946 şifresini kullanın. Odadaki malları alın ve eğer yaralıysanız ilk yardım robotunu kullanın. Kışlalardan doğuya doğru ilerleyin, burada yine 8946 giriş şifresini kullanarak dinlenme odasına girebilirsiniz. Ama bu odaya girdiğinizde bir MJ12 askeri ve siyahlı kadınla dövüşmek zorundasınız. Bu odadaki güvenlik terminalini kırarak dışarıdaki koridorda bulunan kameraları ve taretleri etkisiz hale getirebilirsiniz.

Koridoru güneye doğru takip edin ve MJ12 nöbetçilerini bulun. Eğer cephanenize güveniyorsanız bu nöbetçileri haklayabilirsiniz. Alternatif olarak onları devre dışı bıraktığınız tarete doğru çekebilir ve sonra da içerideki





güvenlik terminalini kullanarak tareti çalıştırabilirsiniz.

Sector 3 giriş kapısına yaklaşın ve anahtarı veya maymuncuğu kullanarak kapıyı açın. Asansör düğmesine bastığınızda MJ12 nöbetçileri ve bir siyahlı adamla karşılaşacaksınız. Onları ister öldürün, ister hemen asansöre binerek onlardan kurtulun. Asansörle Sector 3'e inin ve diğer bölgeye geçin. Burada size ikinci bitiş teklifini yapacak olan Tracer Tong ile karşılaşacaksınız.

İlerideki depya gidin. Karkian beast'lerle kapışmayı göze almıyorsanız odaya lambur lumbur girmeyin. Yapmanız gereken bu odanın üst kısmına ulaşmak. Bunun için güneybatı köşesindeki merdivende tırmanıp pervazdan yürüyerek ilerleyebilirsiniz. Veya başlangıç noktanızın hemen önündeki forklifti de kullanabilirsiniz. Bunun için düğmeye basın ve hemen forklift'in asansörüne atlayın. Yukarı çıktığınızda ızgaradan girin ve merdiven boşluğuna atlayın.

* * *

Merdivenlerin yukarısına çıktığınızda Station 17'ye girin. Burada kırabileceğiniz bir güvenlik terminali bulunuyor (area 51, bravo13). Bu güvenlik terminalini kullanarak yakınlardaki kameraları kapatın ve reaktör B13 kapısını açın. Sector 3'ün üst bölgelerinde dolaşırken Helios'tan Sector 4'e girmeniz için bir giriş teklifi alacaksınız.

Zemin katındaki reaktör laboratuarına girin ve mekanikle konuşarak Aquinas Hub'ın giriş şifresini öğrenin: 1038. Merdivenlere geri dönün ve Aquinas Hub kapısına çıkın. 1038 şifresini girerek kapıyı açın ve içeri girin. Etrafta dolaşarak malzeme toplayabilir ve bilgisayardan emailleri okuyabilirsiniz. Merdivenden aşağı indiğinizde Stanton Dowd'dan mesaj alacaksınız. Buradaki düşmanlarınızdan kurtulun ve koridordan aşağı doğru ilerleyerek Aquinas Control'e ulaşın. Burada Helios'ta bir mesaj daha alacaksınız.

Asansöre ilerleyin ve üçüncü kata çıkın. Pervazdan yürüyün ve Helios ile konuşarak üçüncü bitiş teklifinizi alın. İkinci kata inin ve Aquinas Control'e geri dönün.

Burada MJ12 komandoları saldırıyorlar, Helios ise yardımcı olmaları için güvenlik robotlarını bırakıyor. Aquinas Control'den dışarı çıkın ve koridordan ilerleyin. Merdivenin yanındaki yaratıklara dikkat edin. Buradaki verikübünü bulup Sector 4 haritasını ele geçirin.

Buradaki pervaz ve merdiven Sector 4 kapısına giden koridora yukarıdan bakıyor, ama bu kapı büyük bir örümcek robot tarafından korunuyor. Sector 4 kapısına ulaşmak için bu robottan bir şekilde kurtulmalı veya ona görünmemelisiniz. Zemin katındaki Sector 4 güvenlik kapısına yaklaştığınız zaman Helios sayesinde kapı kendiliğinden açılacak. İçeri girin ve yerdeki verikübünü okuyun. Kapıdan geçin ve Station 5'e yaklaşarak Gary Savage'in mesajını alın.

Sonraki koridordan ve kapıdan geçerek klonlama kısmına girin. Kuzey kısmına girdiğiniz zaman kapının patlayacak ve Bob Page'den mesaj alacaksınız.





Burada yapmanız gereken şey kuzeye doğru gitmek ve yaratıkları koruyan kapıya yaklaşmak. Yaratıkları öldürün ve toxic kısmı geçin. Karşı kapıdaki güvenlik keypadini geçmek için multitool kullanın. Artık Sector 4'ün içindesiniz. Şimdi aşağıdaki çözümleri uygulayarak her üç sonu da görebilirsiniz.

SON 1: Morgan Everett

Illuminati'ye Katıl: Bob Page'i öldür ve eski bir gizli hükümeti yeniden canlandırmak için önceki Illuminati liderlerini yolunu aç. Dünyayı Morgan Everett'in yanında görünmez yardımcısı olarak merhametle yönet. Page'in sığınağındaki dört mavi-füzyon reaktörünü kapat, sonra da üst kattaki merkezi kontrol odasına çıkarak savunma sistemine giden tüm gücü kes.

Morgan Everett size eğer Area 51'e herhangi bir zarar gelmeden Bob Page'i saf dışı bırakmasına yardımcı olursanız Illuminati önderliğinde bir gelecek vaad ediyor. Bob Page'in bölgesine yaklaştığınız zaman Alex Jacobson size mavi-füzyon reaktörlerini etkisiz hale getirmeniz için gerekli olan şifreyi veren bir mesaj gönderecek. Şifremiz 7243. Yanına yaklaştığınız zaman Bob Page önce sizinle konuşacak, sonra yakındaki iki tareti etkin hale getirecek. Bu taretleri patlayıcı kullanarak kolayca etkisiz hale getirebilirsiniz.

Mavi-füzyon reaktörlerini bulmak için Sector 4'ün her üç katını da dolaşmanız gerekiyor. Reaktörlerden birini Bob Page'in bulunduğu bölmenin güney tarafındaki koridordan ilerleyip merdivenlerden inince bulacaksınız. Reaktörü devre dışı bırakmak için gerekli olan şifreyi girdiğinizde güvenlik robotları serbest kalacaklar. Bu robotların bulundukları yerlerin önlerine etraftaki büyük sandıkları yerleştirerek sizi rahatsız etmelerini engelleyebilirsiniz. Ama bunu yapmak için strength geliştirmesine ihtiyacınız olacak.

Diğer iki reaktör orta katta bulunuyor. Asansörü kullanın ve asansör inerken orta kat platformuna zıplayın. Katın tam ortasındaki mavi-füzyon reaktörünü devre dışı bırakın. Diğer reaktör ise radyoaktif odada bulabilirsiniz. Ayrıca buranın yakınında bioelektrik enerjinizi doldurabileceğiniz bir tamir robotu da mevcut.

En son reaktörün bulunduğu yer ise en alt kat. Orta kattaki merdivenleri kullanarak alt kata inin ve etkisiz hale getirme şifresini kullanarak tüm reaktörleri kapatmış olun. Artık oyunun sonuna oldukça yaklaşmış bulunuyorsunuz.

Iluminati sonunu tamamlamanız için yapmanız gereken son şey en üst kata çıkmak. Asansörü kullanarak en üst kata ulaşın ve infüzyon kontrol odasına girin. Kontrol odasının içindeki düğmeye basın ve odadan çıkarak oyunu bitirin. Tebrikler, birinci sona ulaştınız. Eğer oyundan bıkmadıysanız önceki kaydınızı yükleyin ve 2. sonu görmek için oyuna devam edin.

SON 2: Tracer Tong

Yeni Karanlık Çağ: İlk olarak Sector 4'ün kuzeydoğu köşesindeki soğutma kontrol odasına giderek reaktörlerin soğutmalarını kes, sonra da Sector 3'teki reaktör laboratuarına giderek görevi tamamla. Küresel iletişim merkezini yok edince dünya bir başka karanlık çağa girecek – karanlık ama belki de küresel zorbalıktan uzak bir çağa.

Yeni Karanlık Çağ: Reaktör kontrol odasına git. Üç iyon enjektörünü etkinleştir, antimadde-madde reaksiyonunu başlat ve kaç.

Tracer Tong'un isteğini gerçekleştirmek için tamamlamanız gereken ilk görev Sector 4'ün alt katında bulunan soğutma kontrol odasının kapısını bulmak. Güvenlik keypadini geçmek için ya multitool kullanın, ya da ikinci kattaki kilitli dolapların yanında bulacağınız verikübunden güvenlik şifresini öğrenin: 2242.

Soğutma odasına girdiğinizde bir MJ12 komandosuyla karşıla-





şacaksınız. Onunla silahlarınız kullanarak kapışabilir, veya konsoldakı duğmeye basarak alev üretebilirsiniz. Koridorun sonundaki konsola yaklaşın ve "Flush System" düğmesine basın. Sector 3'e geri dönün.

Sector 3'teki reaktörü odasına girdiğinizde Tracer Tong size her bir reaktörün altındaki güvenlik düğmelerini çalıştırmanız gerektiğini söyleyecek. Bu reaktörler radyoaktif olduklarından yanınızda ilk yardım çantaları bulundurmayı unutmayın ve bunlara yaklaşırken çevresel koruma ve yeniden yaratım gibi savunmalarınızı aktif hale getirin. Reaktor bölgesinde ayrıca yaratıklar da geziniyor, cephane durumunuza göre bunları öldürün veya görünmemeye çalışın. Tüm reaktörlerin alt taraflarındaki güvenlik düğmelerine bastıktan sonra kontrol odasına geri çıkın. Tüm düğmelere basın. Düğmelere basmaya başladığınız zaman mekanık sizi bunu yapmamanız için engellemeye çalışacak. Mekaniğin işini bitirin ve en son düğmeye de basarak oyunu tamamlayın. Evet böylece 2. sonu da tamamlamış olduk. Eğer hala Deus Ex'e doyamadıysanız tekrar önceki kaydınızı yükleyin ve en son bitişi de görmüş olun.

SON 3 : Al Helios

Al Helios ile Birlik: Sector 4'ün doğu ucundaki Aquinas router'ın iletisim kilitlerini etkisiz hale getir, böylece Helios augmentation'larınla bilgi değişimi yapabilecek. Helios'la birlikte dünyayı mutlak bilgi ve akıl ile yönet.

Al Helios ile Birlik: Helios ile birleşmek için Sector 3 Aquinas Hub'a geri dön ve dünyayı hayırseverlikle, bilgelikle ve mutlak güçle yönet.

Sector 4'ün birinci katındaki Aquinas router'a yaklaştığınızda Helios size isteklerini içeren bir mesaj gönderecek. Etrafı araştırmalı ve router'ların bulunduğu bölgeye giden ana kapıyı geçmenin bir yolunu bulmanız gerekiyor. En yüksek mavi-füzyon aygıtının yanındaki yerde bulunan ızgaradan aşağı inerseniz, buradaki merdiveni kullanarak bakım bölgesine ulaşabilir ve burada bulunan verikübünü okuyarak hem altistasyonun giriş kapısında, hem de ana router kapısında işe yarayan şifreyi öğrenebilirsiniz.

Router'ın yanındaki asansörü kullanın ve altistasyona girin. Bob odanın içerisindeki jeneratörleri havaya uçuracak. Kontrol panelini kullanarak etraftaki elektrik kaçaklarını geçebilirsiniz. Güvenlik terminalini kullanın ve Helios'un size vermiş olduğu login ve şifreyi kullanarak router'ları açın.

Her bir router'ı çalıştırın ve Helios'un bir sonraki mesajını alın. Sizden bilgisayar konsoluna gitmenizi ve login olarak "icarus", şifre olarak da "panopticon" girmenizi isteyecek. Bunu yapın ve "Engage Primary Router" seçeneğini seçin.

Router'ların kilitlerini kaldırdıktan ve bilgisayar konsolunu kullandıktan sonra Sector 3'e geri dönün. Aquinas Hub'a dönün ve asansörü kullanarak Helios'un katına, üçüncü kata ulaşın. Helios'un yanına yaklaştığınızda oyunu bitirmiş olacaksınız.



* * *

Evet, sonunda dört ay süren uzun Deus Ex yolculuğumuzu noktalama zamanı geldi. Eğer üç sonu da oynayıp tamamladıysanız sizi Deus Ex hayranlığınız için kutluyorum. Artık Deus Ex 2'de görüşürüz, ne dersiniz?

Eser Güven
(Anket!!!)

MASTER OF ORION 2

GENÇ KRALLARA ÖĞÜTLER





Master of Orion 2 bugüne dek yapılmış olan 4X tarzı oyunlar içinde belki de en iyilerden biridir. İlki bir klasik olan bu oyunun önümüzdeki sene içinde üçüncüsünün de piyasaya çıkması bekleniyor. Bu oyunun türü basit olarak turn tabanlı bir krallık stratejisi şeklinde tanımlanabilir. Yapmanız gereken türünüzün ortaya çıktığı ana gezegenden tüm galaksiye yayılmak, diplomasi, ekonomi, teknoloji ve kıyasıya savaş yardımıyla rakiplerinizi safdışı bırakarak tek hakim haline gelmektir. Burada genç krallara işlerini kolaylaştıracak bazı küçük tavsiyeler vereceğim, umarım tecrübem onların yararına olur.

ARABİRİM

MOO2 kullanılması kolay bir arabirime sahiptir, ana ekranda galaksi haritası görülür ve yıldızlara tıkladığınızda sistem içindeki gezegen ve filolara dair bilgi veren ek bir pencere açılır, tabii orayı keşfetmişseniz. Ekranın alt kısmındaki tuşlar sırasıyla kolonilerinize ve filolarınıza hükmetmenizi, etrafınızdaki gezegenlerin detaylı bilgilerini görebilmenizi, bilimsel araştırmalar yapabilmenizi, paralı askerler ya da yöneticiler kiralayabilmenizi ve diğer krallıklarla diplomatik bağlantılar kurabilmenizi sağlar. Sağ yanda bulunan göstergelerden krallığın mali durumunu (gelir, vergi oranı ve hazine rezervi), desteklenebilen gemi sayısını (tıklayınca ayrıntılı döküm açılır), aylık gıda üretimini (üretilen, tüketilen ve ihtiyaç fazlası ya da eksiği olan), insan ve yiyecek nakleden kargo gemilerinin raporlarını (boş duran ve görevde olanlar), bilimsel araştırma raporunu (gelişmeyi gösterir, tıklayınca araştırma konularını seçebileceğiniz ekran açılır) görebilirsiniz. Alt sağ köşede bulunan "TURN" tuşu ise oyunun bir sonraki zaman dilimine ilerlemesini sağlar. Bu oyunda her yıl on aya bölünmüştür ve zaman bir aylık dilimler halinde akar, yani bir geminin yeni bir sisteme varması 3 TURN sürüyorsa, gemi oraya 3 ay sonra varmış olacak demektir. Ekranın en üstünde ise oyun ayarlarını yapabileceğiniz ana menü tuşunu görebilirsiniz.

HALKINIZ VE ÖZELLİKLERİ

Galakside bir çok farklı canlı türü yaşıyor ve siz oyuna başlarken bunlardan birini seçebilir, ya da tamamen kendine has bir tür tasarlayabilirsiniz. Her türün kendine göre özellikleri, avantaj ve dezavantajları vardır. Türünüzün özelliklerini bilmek ve ona göre bir strateji planlamak çok önemlidir. Mesela Silicoidler gıdaya ihtiyaç duymaz ve çevre kirliliğinden etkilenmez, ama diğer türlerin hiçbiri bu tuhaf yaratıklarla diplomatik ilişki kurmaya yanaşmayacaktır. Tür özellikleri fiziksel kusurlardan yönetim şekillerine kadar çok geniş bir yelpazede hazırlanmıştır. Stratejinizi belirlerken hem kendi türünüzün, hem de rakiplerinizin özelliklerini göz ardı etmemenizi öneririm.

KOLONİ YÖNETİMİ

Normal şartlarda her koloni gezegenin imkan verdiği miktarda belirli bir nüfus barındırır. Bu sayı yeni gelişmelerle artabilir ya da azalabilir. Gezegenlerde yaşayan halkı 3 ana iş kolunda görevlendirebilirsiniz. Bunlar tarım (yiyecek üretir), endüstri (üretim yapar, ayrıca Trade Goods ile gelir ve Housing ile nüfus üretir), bilimsel araştırma (yeni keşifler için gereken teknoloji puanlarını üretir) şeklinde açıklanabilir. Ayrıca her kolonici ekonomik düzen içinde belirli bir miktarda gelir üretir ve bu hazinenize girer. Kolonicileri ve üretilen gıdanın fazlasını Freighter filoları yardımıyla ihtiyaç duyan başka gezegenlere taşıyabilirsiniz. Build Queue ise gemi, bina, casus ve diğer bazı özel üniteleri üretebilmenizi sağlar, endüstri ne denli gelişmişse üretim o denli hızlı olur. Paranız bolsa "BUY" seçeneği üretimin en kısa sürede tamamlanması için kullanılabilir.

TEKNOLOJİ VE GELİŞME

Araştırmalar sonucu elde edilen teknolojiler hem kolonilerinizde yaşamı kolaylaştırmaya, hem de filolarınızın yenilmez olmasını sağlamaya yarar. Yeni binalar ve uygulamaları kolonilerinizde kullanırken, yeni silah ve kalkan sistemlerine gemi tasarımlarınızda yer vermeniz gerekir. Teknoloji bilimsel araştırma dışında casusluk ve alışveriş yoluyla da elde edilebilir. Ayrıca savaşta ele geçirilen gemilerin sökülmesiyle de yeni şeyler öğrenmek mümkündür. Yeni gemi tasarımlarını koloni üretim bandındaki "Design" tuşuyla yapabilirsiniz, ayrıca "Refit" tuşuyla sistemde bekleyen gemileri doklara çekip yeni teknolojiyle donatabilirsiniz. Dikkat etmeniz gereken bir detay daha var, evrende "Creative" özelliğine sahip olan türler dışında (sadece Psilonlar) hiçbir tür bir araştırma başlığı altındaki tüm teknolojileri aynı anda keşfedemez. Bu yüzden hangi teknolojileri araştıracağınıza çok dikkat etmeniz gerekir, çünkü geri dönüş yoktur.

MUHTEŞEM FİLOLAR

MOO2 ilk oyunun aksine aynı gemiden binlerce üretebilmenize imkan vermiyor, tabii emrinizde yüzlerce gezegen varsa bu mümkün olabilir, ama çok düşük bir ihtimal. Bu oyunda hedefiniz eldeki en son teknolojiyi kullanarak dengeli ve ekonominize yük olmayan bir filo hazırlamak olmalıdır. Kolonilere kurduğunuz Starbase ve türevi uzay istasyonları size belirli sayıda gemiyi para harcamadan çalışır durumda tutma imkanı verir, ancak sayı arttıkça masrafta artacaktır. Bunun haricinde gemi personelinin tecrübe kazanıp daha iyi savaşçılar haline geldiğini unutmayın, yani elinizdeki gemiler uçtuğu sürece kârdaşınız. Gemi ve koloniler için özel paralı askerler kiralamayı da ihmal etmeyin, bunlar verimliliği inanılmaz derecede artırabiliyor. İki düşman filo bir sistemde karşılaşırsa çatışma çıkabilir, ve emin olun çıkacaktır da. Bu durumda savaş ekranı açılır, karşılaşma ilk kimin sal-





dırdığına bağlı olarak TURN bazlı bir biçimde gerçekleşir. Savaş haritası iki boyutlu olmasına karşın, gemi sistemlerinin ve hareketlerinin çok detaylı tasarlanmış olması ihtimalleri neredeyse sonsuz kılıyor. Kritik hasar alan ve reaktörü havaya uçan bir gemi yüzünden tüm savaşın kaderi değişebilir. Duruma göre bu çatışmalara yıldız üsleri ve gezegen savunmaları da dahil olacaktır.

KEŞİF VE KOLONİZASYON

Bu oyunun en temel unsuru galaksiyi keşfetmek ve bulduğunuz zengin gezegenleri kolonize ederek krallığınızı güçlendirmektir. Bu keşifler bazen kayıp bir uygarlığın kalıntılarının ya da güçlü bir düşman filosunun varlığının keşfiyle sonuçlanabilir. Ancak bundan da önemlisi hangi gezegenleri alıp, hangilerini bırakacağınızı bilmektir. Terran ve Gaia gezegenleri herkes ister, buralar az bulunan cennetlerdir. Toxic dışında kalan tüm diğer gezegenler de yaşanır duruma getirilebilir, ama büyük teknoloji, para ve işgücü gerekir. Toxic ve High Gravity gezegenler ise almak isteyeceğiniz en son yerlerdir. Neden? Çünkü koloni binaları gezegen durumuna göre değişen oranlarda bakım masrafına sebep olur, Toxic gezegenlerde bu oran en yüksektir. Ayrıca buraları Terraform etmek de mümkün değildir.



High Gravity gezegenler ise yüksek yerçekimi yüzünden Bulrathi hariç tüm türler için tam bir baş ağrısıdır, buralarda üretim inanılmaz oranlarda düşer. Eğer teknolojinin en üst seviyesinde değilseniz bu iki tür gezegen sizi güçlendirmekten ziyade yük olacaktır. Yeni koloniler kurmak için Colony Ship gerekir. Düşman kolonilerini almak genellikle daha kârlıdır, ama bunun için de büyükçe bir filo ve işgal kuvvetlerinizi taşıyacak çok sayıda Troop Ships gerektiğini unutmayın. Ayrıca fethedilen kolonilerin halkları size boyun eğene dek uzun zaman geçecek, güvenlik sıkı değilse isyan edip sizden kurtulmayı deneyecekler-dir. Bu arada üretimin en al seviyede olacağını da hatırlatırım. Halkınızı en çok etkileyen unsurlardan birinin de moral durumu olduğunu asla unutmatın, bunu yüksek tutmak için gereken herşeyi yapın, pişman olmayacaksınız.

DİPLOMASİ VE CASUSLUK

Diğer krallıklar üzerinde baskı kurmak ya da dostluklarını kazanmak çok önemlidir. Ama kimseye güvenemeyeceğinizi de unutmayın. Diplomacy ekranından gelişmelerini izleyin ve fırsat bulursanız casuslarınızı gönderip teknolojilerini çalın ya da binalarını yıkın. Ama unutmayın, arkalarından iş çevirdiğinizi ya da biyolojik silahlar kullandığınızı öğrendiklerinde, en yakın dostlarınız bile kellenizin peşine düşecektir.

Ve son bir öğüt. Asla unutmayın, orada bir yerde Antaran ırkı hâlâ yaşıyor ve intikam planları yapıyor. Onlar tüm türlerden eşit nefret ediyorlar ve hepiniz haritadan silinmeden rahat etmeyecekler. Ve inanın bana, eğer elinizi çabuk tutmazsanız bunu yapabilecek güçleri de var.

Berker Güngör



THE LONGEST JOURNEY

Mükemmel maceranın çözümüne devam ediyoruz

Son olarak tornavidayı alıp koşar adımlarla Polis Merkezini terk etmiştik. Caddeye çıktığınızda sol tarafa ilerlerseniz bir TV çekimi olduğunu ve bir kaza haberi yapıldığını göreceksiniz. Haberi dinledikten sonra caddeye çıkın, metroyla Hope Street'e gidin ve 87 numaralı binada Warren'ı bulun. Warren'a çıktıları verince size Burns Flipper'ı nerede bulacağınızı söyleyecek. Metroya binin ve Newport Docks'a gidin. Oraya vardığınızda merdivenleri çıkın ve Construction Yard çıkışına ilerleyin. Garaja vardığınızda kapıyı üç kez çalmanız gerekiyor. Uzun bir konuşmadan sonra içeri girecek ve Into The Pit girişini seçeceksiniz.

Elinizdeki Vaguard Folder'a yakından bakarsanız içinden Vanguard Datacube'un çıktığını çıktığını göreceksiniz. Flipper'la konuşun ve sizden harita gibi bir şey istediğinde datacube denen şeyi ona verin. Flipper'la tekrar konuşun ve sahte bir kimlik istediğinizi söyleyin. Bunun için April'ın dil dökmesi ve Flipper'la ciddi bir pazarlık yapması gerekecek. En sonunda ona yerçekimine karşı gelen kontrol birimi getirmeniz karşılığında sahte kimlik konusunda söz alacaksınız. Garajın girişine gidin, orada duran "paint shaking machine"i kullanarak elinizdeki sodayı çalkalayın.





Tekrar metroya dönün ve Metro West'i seçin. Ekranın sağına ilerleyin ve Police Station çıkışını kullanın. Kaza mahalline ulaştığınızda oraya gözcülük eden polisle konuşun ve size enkazdan kalkan dumanın onu öksürttüğünü söylemesini sağlayın. Artık hazırladığınız sodayı ona verebilirsiniz...

Polis gittikten sonra kırık aynayı "laser fence" üzerinde kullanın. Enkaz halindeki mekiğin üstünde yanıp sönen cihaza bakın, aradığınız "anti-grav control unit" işte o. Tornavidanızla onu yerinden sökün. Tekrar Flipper'a gidin ve ona bu cihazı verin. Birkaç gün içinde istediğiniz kimliğin hazır olacağını söyleyecek.

Hope Street'e, katedrale gidin. Burada Cortez ve Peder Raul'un April hakkında konuştuğunu duyacaksınız. Peder gidince Cortez'le konuşun. Tekrar metro, tekrar East Venice... Pansiyona gidip April'ın odasına çıkın, burada Zack'i bulacaksınız. Odaya girin, Emma ve Charlie'yle konuşun. Uykuya daldıktan kısa süre sonra April uyanacak ve dolabının kapısındaki Shift'i görecek.



MONSTERS

Journeyman Inn'e girin, sonradan barın sahibi olduğunu anlayacağınız kadınla konuşun. Konuşma bittikten sonra garip bir yaratık gelecek, onunla da konuşun. Abnaxus'la konuşmanız bittiğinde April yorgun olduğunu söyleyecek, ateş başındaki rahat koltuğa oturun. Uyandığınızda bar sahibi size giysi verecek, bunlar karşılığında onun için çalışma-

yı kabul edin. İşiniz bittiğinde işinize yarayacak kadar da para kazanmış olacaksınız.

Bardan çıkıp "to the city" çıkışını seçin. Haritacıya gidip sipariş listesini verin. Yerine ulaştırılması gereken bir harita daha alacaksınız. Haritacının karşısında duran bardak oyuncusuna (cups handler için daha uygun bir çeviri öneriniz varsa bekliyorum) nasıl oynandığını sorun. Biraz para vererek oynamayı deneyin. Görüntü, bardaklara yakından baktığınız kareye geçince inventory'den tornavidayı alın, hangi bardağı hareket ettirdiğini görmek için tornavidayı üç bardakta da deneyin. Sonra tornavidayı ortadan kaldırın ve hareket eden bardağı seçin. Bardak oynatıcıdan bir hesap makinası alacaksınız. Tornavidayı adam üzerinde kullanın ve bunun sihirli bir şey olduğunu ve büyük ödül olarak ileride bunu kullanabileceğini söyleyin.

Tapınağa gidip Tobias'la konuşabileceğiniz her şeyi konuşun. City Green'e gidin, ağaç evin kapısını çalın. Abnaxus sizi içeri alacak, ona sorabileceğiniz her şeyi sorun. Tekrar büyük haritaya gidip Westhouse's Bungalow'u seçin. Westhouse'la konuşun, size uçan insanlardan bahsedecek.

Büyük haritada The Enclava'ı seçin. Burada Into The Enclava çıkışını bulup, seçin. Stone Dragon ve Middle Circle'a yakından bakmayı unutmayın ve Downstairs çıkışını seçin. Kütüphanede Yerin adında bir rahip bulacaksınız. Ona bir takım bilgiler aradığınızı ama hangi kitaba bakmanız gerektiğini bilmediğinizi söyleyin. İlk konu başlığınız Flying People, size vereceği kitabı okuyun ve "The Silver Spear of Gorimon" hikayesini sorun. Size vereceği kitaplardan istediklerinize göz atın ve sorularınızı sorun.







Şehir haritasına gidin ve City Gates'i seçin. The Pier'e, oradan da Small Pier'e gidin. April'ın yaşlı balıkçıya Alais adasıyla ilgili soruları olacak. Big Boat'a gidin ve bu kez de Alais adasını Kaptan Nebevay'e sorun. Tekrar yaşlı balıkçıya gidip ona kuşunu geri getirmeyi kabul edin. Bardak oynatıcıya gidip elinizdeki tornavidaya karşılık kafesteki kuşu istediğinizi söyleyin. Kuşu, ya da yeni ismiyle Crow'u yaşlı balıkçıya götürün.

Kaptan Nebevay'a gidip konuşun. Simyacı Ropper Claxx'ın rüzgarı çaldığını ve Nebevay'in bir dümencisi olmadığını öğreneceksiniz. Sizi Alais'e götürmesi karşılığında ikisini de bulacağınızı söylemelisiniz.

Serpil Ulutürk

GALATA

Galata kulesinin içindeki maceranıza yardımcı olalım dedik. Oyunun CD'sini gecen ay vermiştik.

Çözüm için CD-ROM Data'dan İlkay Öztürk'e çok teşekkürler. Çözüm benim değil, ben yalnızca gerekli gördüğüm yerlerdeki cümleleri düzelttim.

Oyuna birinci katta başlıyorsunuz.

Zemin giriş katı:

Mekanda gezinin, tabloları inceleyin, kitabı inceleyin, sayfayı çevirin ve çıkan mesajı okuyun: "En yüksekten uçan, en uzağı görendir", bu ileride gerekli olacak.



Sağ tıklayın ve anahtarı seçin. Buradaki amacınız anahtarı değiştirip yerdeki kapağı açmak, ancak burada hızlı olmalısınız, aksi halde polisler sizi yakalayacaktır. Bu nedenle telefondaki adam konuşmaya dalmış haldeyken anahtar değiştirmek çok önemli, buna dikkat edin. Burayı atlatırsanız bodruma geleceksiniz.

Bodrum:

Bodrumda sağ tıklayın ve çakmağı seçin. Mumu tıklayıp yakın, böylece ortalık daha net görünecek.

Karşı dolaptan ilk mesajı bulun ve alın, süpürgeyi ve metal parçayı (mavi) alın. Kitaba şöyle bir göz attıktan sonra sağ tıklayın ve metal parçayı seçip asansörün kilidini açın. Artık asansör çalışır duruma geldi. Bundan sonra katlar arasında gezebilirsiniz.

1. Kat:

Ortaya doğru yürürseniz ne olacağını gördünüz, bu nedenle tuzağı etkisiz hale getirmek gerekiyor. Okları ve krikoyu alın, burada biraz hareket ve zorluk var, dikkat. Soldaki taşa gelin, sağ tıklayıp krikoyu seçin ve taşın üzerine tıklayın. Kriko taşı kaldırdıktan sonra fazla gecikmeden ayağınızla tuzağı kapatan düğmeye basın. Tuzak kapandıktan sonra ortaya gelebilirsiniz. Şimdi heykele gidin ve tıklayın, Roma'lı askerler fırladığında sağ sol oklarla yön ayarlayıp klavyenin space tuşuyla ok atacaksınız. Heyecanlanmayın, sağ oka 2 kere tıklayın, space tuşuyla Roma'lıyı vurun, sonra dört kere daha sağ tuşa tıklayın ve diğer Roma'lıyı da vurun. Bu işlemi çok hızlı yapmanız gerekiyor. Roma'lılar kaybolduktan sonra en sağda açılan dolabın üzerindeki üçgen şekli alın, ileride gerekecek.



3. Kat:

Şimdi 3. kata çıkalım. Çadırın önüne gelin, çadıra tıklarsanız neler olacağını görebilirsiniz. Deve yem olmamak için öncelikle sağ ok tuşu yardımıyla sallanan toplara çarpmadan kolun yanına kadar ilerleyin. Kolu çekin ve yerdeki kemiği alın. Sonra da davulun yanına gidin. Yeşil kareye tıklayın, güzel bir ritmle devi gönderdikten sonra yerdeki mesajı alın, çadıra girin, bardağı ve para kesesini alın. Burası tamam.

2. Kat:

Varilin yanına gidin ve sağ tıklayarak bardağı seçip bir güzel şarap doldurun ama içmeyin. Rafta duran 2 adet ipi alın. Sonra tek gözlü korsanın yanına gidin, isterseniz neler olduğunu görmek için tıklayın. Bunu yapmak yerine sağ tıklayıp şarap dolu bardağı ikram etmeyi deneyin. Baltayla odunu yarın, kılıcı alın ve sağ tıklayıp üçgen şekli yerine yerleştirin. Böylece bilgisayarların elektrik sistemini çalıştırmış oldunuz. Ortaya gelin, diğer korsana gidin, ama gitmeden önce sağ tıklayıp kılıcı seçin. Dilerseniz seçmeden gidin, neler olacağını görün. Korsanın para kesesine tıklayın, elinizde kılıç olmazsa sizi yakalayacaktır. Şimdi satıcıyla baş başa kaldınız. Satıcıya para kesesini verin ve diğer mesajı alın. Gemi dümenine gidin, üzerini tıklayın ve (buraya dikkat) yalnızca 3 kez çevirin, bunları nereden bileceğim diye düşüneceksiniz, yakında göreceksiniz.

4. Kat:

Burası Osmanlılarla ilgili bir bölüm, buraya girdiğinizde hemen süre başlıyor çünkü odayı zehirli bir çiçek koruyor. Bunun için hemen ortaya gelin, yukarıdaki ipi çekin. Perdeyi kapatınca ışık kesilecek ve çiçek etkisiz duruma gelecek. Ama daha bitmedi, bu kadar kolay kurtulamayacaksınız. Topun yanına gelin ve tıklayın, kaldıramadınız, bekleyin. Camekanın önüne gelin, mavi düğmeye basın ve bölme açılınca elmayı alın. Elması sağdaki yuvaların en sağındakine yerleştirin, yerdeki bölme açıldı ama koltuğun yukarı nasıl kalkacağını bilmiyorsunuz. Sabırlı olun. İksirlerin yanına gelin ve ortadakini için, diğer iksirler zehirli. Doğru iksiri içince çok kısa bir süre için çok güçlü oldunuz, hemen topun yanına gidin ve onu kaldırın. Koltuk yukarı çıkınca gidin ve mesajı alın.

5. Kat:

Burası en tehlikeli yer, girer girmez örümcek gelmeden soldaki sandığın üzerine atlayın. Sonra soldaki sandığa ve oradan da sırıkla kapının yanındaki sandığa atlayın, isterseniz diğer yerleri de deneyebilirsiniz. Şimdi ipi kullanarak 2. sandığa atlayın. Meşaleyi atın, örümcek gidecek, bir sandık daha atlayın ve soldaki nesneyi alın. Sonra topu kullanarak vinci kullanın, sandığa atlayın ve burası da bitti.

6. Kat:

Ortaya gelin, süpürgeyle temizleyin. Büyük topun yanına gidin, topu yuvarlayın ve altındaki yere elinizdeki uyan şekli yerleştirin. Bu işlem topu tutacaktır, aksi halde ortaya yattığınızda top sizi ezer. Kemiği seçip köpeğin oraya gidin. Köpeği hallettikten sonra sağdaki kolu çekin. Orta bölmeye yatınca soldaki kasa açılacak. Gidin ve içindeki kanat askısını alın.



7. Kat:

Bilgisayarların elektriği olduğuna göre CD'nin yanına gidin ve en soldaki yuvaya CD'yi takın, işletim sistemi yüklenecektir. Scanner'ın yanına gidin, elinizdeki tüm mesajları tarayıcıdan geçirin, her mesajın çözümü bilgisayar terminallerine yüklenecektir. İpuçlarını içeren bu mesajları incelemek için bilgisayarların başına gidin ve klavyeleri kullanın. Ekranda mesajları göreceksiniz.

Böylece size şimdiye kadar yaptırdığımız işlerin nereden çıktığını anladınız, aslında ilk önce bilgisayar sistemini çalıştırabilir ve mesajları sırayla her mesajı bulduğunuzda bu kata gelerek çözebilirdiniz; bu şekilde daha kolay ilerleyebilirdiniz.

8. Kat:

Kasiyere gidin, para verip bilet alın. Dansöze gidin ve verdiği son mesajı alın. Bilgisayar katına geri dönün, son mesajı da taradıktan sonra ekrana bir resim gelecek. Bu resmi dikkatle inceleyin ve çıkan puzzle'ı çözün. Puzzle'ı çözmek istemiyorsanız, puzzle ekrana çıktığında aynen şöyle yazın : "En yüksekten uçan en uzağı görendir". Tırnak işaretlerini yazmayın ama Türkçe karakter ve boşluklara dikkat edin. Puzzle çözülecek ve ortaya Galata kulesinden çekilmiş bir manzara resmi çıkacak. Bunu belleğinize çok iyi yerleştirin.

Şimdi yine 8. kata gidin ve sağ tıklayıp bileti seçin. Bileti bilet kutusuna atarak merdivenden yukarı çıkın. Yerdeki topu alın ve dışarıya manzaraya çıkın.

Biraz beton yığını da olsa muhteşem bir İstanbul manzarası ile karşı karşıyasınız. İzlediğiniz manzara gerçek anlamda Galata kulesinin panoramik manzarasıdır. Kuleye çıktığınızda gerçekten göreceğiniz manzarayı böylece izleyebilirsiniz.

Şimdi dikkat, sağa veya sola doğru kayarken puzzle'ı çözdüğünüzde önünüze gelen resim ekrana geldiğinde geriye dönün. Aslında kulenin balkonunda yürüdüğünüzü düşünün ve arkanızı dönün, yukarıda bir çivi görmelisiniz. Veya çiviyi görene kadar tüm ekranlarda arkanıza dönün, yani balkon manzarasına dönün, tekrar manzaraya dönmek için gökyüzünü tıklayın. Yanlışlıkla içeri girebilirsiniz, bu durumda yine dışarı çıkın.



Çiviyi görünce sağ tıklayıp ipi seçin ve yukarıya zıplayın. Martılar zararsızdır. Ve yine heyecanlı ve zor bir bölüm: sağ tıklayıp topu seçin ve camı kırın, cam kırıkları düşmeye başlamadan bir kez ileri oku tıklayıp merdivene çıkıp, sağ sol ok tuşlarıyla düşen cam kırıklarından kurtulmalısınız. Burası biraz zor, unutmayın camı kırmak için merdivene tutunmanız gerekiyor, camı kırar kırmaz merdivene bir basamak çıkıp sağ ve sol ok tuşlarıyla camlardan kaçmalısınız. Başarabildiyseniz merdivenden yukarı çıkın ve kuleye girin.



Son bölüm uçuyoruz:

Eğer bu bölüme girdiğinizde kanatlar yoksa veya kırıksa daha önce hatalı bir işlem yaptınız demektir. Bunun için yine korsanların olduğu bölüme gidip gemi dümenini üç kez çevirin ve geri gelin. Kumanda masasının yanına gelin ve kumanda panelini açın. Şimdi ok tuşlarıyla kanatları bulundukları yerin bir basamak altındaki kızağa oturtmanız gerekiyor. İyice oturduğuna emin olduğunuzda zinciri salın (el düğmesi). Başaramazsanız kanatlar biraz yüksekten düşerek kırılırlar ve baştan başlarsınız, ne de olsa 300 yıldır oradalar. Kanadı yerleştirip kolun yanına gelin, kolu çekin. Fırlatma için gerekli olan zemberek gerilecek ve merdivenler açılacaktır. Merdivenlerden yukarıya çıkın, son olarak kanat askılıklarını kanatların arasına yerleştirin ve sonra da koltuğunuzun arkasına yaslanıp durumu izleyin.

Eser Güven

PC HİLELERİ

Rune

Oyun Sırasında ~ basın ve cheat modunu aktif hale getirmek için 'CHEATPLEASE' yazın. Sonra yine ~ basın ve alttaki kodlardan istediğinizi girin

Kod	Etkisi
GOD	God Mode
GHOST	No Clipping
FLY	Fly Mode
WALK	Ghost/Fly Mode Off
SUMMON (eşya)	Summon (eşya)(liste aşağıda)
OPEN (harita adı)	Level'a atlayın (harita adı) (liste aşağıda)
SWITCHCOOPLEVEL (harita adı)	Level'a (harita adı) eşyalarınızla gidin(liste aşağıda)
BEHINDVIEW 0	First Person View
PLAYERSONLY	Tüm oyuncu olmayan karakterleri açar
KILLPAWNS	Tüm düşmanlarınızı öldürür
TOGGLEFULLSCREEN	Full Screen Mode On/Off
PREFERENCES	Advanced Options
STAT FPS	FPS'yi gösterir

Eşya Listesi
VikingShortSword
VikingBroadSword
VikingShield
VikingShieldCross
GoblinAxe
GoblinShield
DwarfBattleSword
DwarfBattleAxe
DwarfBattleHammer
DwarfWorkSword
DwarfWorkHammer
DwarfBattleShield
RuneOfPower
RuneOfPowerRefill
RuneOfHealth
RuneOfStrength
MagicShield
DarkShield
RustyMace
RomanSword
SigurdAxe
HandAxe
Torch
Harita Listesi
intro
ragnarvillage
ragnarvillage2
sailingship
sinkingship
sinkingship2
deepunder1odin
deepunder1odinbv
deepunder3
deepunder4
hel1
hel1a
hel1a2
hel1b
hell2end
hel3a
hel3b
hellift
goblin1
goblin2
trialpit
beetlefly
thorapproach
thor1
thormap3
thormap4a
thormap4b
thormap5a
thormap5b
thormap6loki
mountain1
mountain2
dwarftrans
dwarf1wwheel
dwarfmap2
dwarfmap3a
dwarfmap3b
dwarfmap5a
dwarfmap5b
dwarfmap6
darkdwarf
loki1
loki1a
lokimaze
loki2
loki3a
loki3b
villageruin
asgard



Master of Orion 2

Alt tuşuna basılı tutun ve kodları girin

Kod	Etkisi
Einstein	Tüm Research
Moola	1000 BC
Menlo	Research
Iseeall	Tüm gezegenleri ve oyuncuları gösterir
Score	Oyundaki skorunuzu gösterir
crunch	Seçilen oyun için tüm teknoloji



Zeuss: Master of Olympus

Kodu girmek için CTRL+ALT+C basın

Kod	Etkisi
Delian Treasury	1000 altın ekler
Ambrosia	Senaryoyu kazandırır
Fireballs from Heaven	Belli bir alana Fireball atar
Bowvine and Arrows	Kuleler ok yerine inek atar
Cheese Puff	Günlük işçiler üstlerine peynirden elbise giyer



Command & Conquer: Red Alert 2

Trojan Bus

Sovyetleri oynarken Yuri'ye bir okul otobüsünü mind control ettirin. Sonra içine piyadeleri yükleyin ve düşman üssünün kalbine sürün. Allie'lar ateş açmayacaktır.

Yenilmez Demolition Trucks

Beş altı adet full dolu Iron Curtain taşıyan Build Demolition Trucks yapın ve onları düşman üssüne yollayıp çarpışmaya girmeden Iron Curtain'i açın. Demolution Trucks hedefe ulaşıncaya kadar yok olmayacaktır.



Fifa 2001

Menüde Aşağıdaki kodları yazın
Kod: Gimmethemoney Result: Para ekler
Kod: Playersmaybe Result: Bedava oyuncular
Kod: Bigheads Result: Big Head Modu



Heroes 3

Oyun esnasında TAB tuşuna basarak komut satırını açın, sonra istediğiniz bir kodu girip, Enter tuşuyla çalıştırın. İşte komutlar ve etkileri:

Nwcquigon – Seçili kahramana seviye atlatır.
Nwcpadme – Seçili kahramana bir miktar Archangel verir.
Nwcdarthmaul – Seçili kahramana bir miktar Black Knight verir.
Nwccoruscant – Şehrinizin tüm binalarını tamamlar.
Nwcr2d2 – Seçili kahramana tüm savaş makinelerini verir.
Nwcwatto – Bol para ve kaynak verir.
Nwcpodracer – Seçili kahramana bol hareket puanı verir.
Nwcprophecy – Bulmaca haritasının tamamını gösterir.
Nwcrevealourselves – Tüm haritayı açar.
Nwcmidichlorians – Seçili kahramana tüm büyüleri ve 999 mana verir.





Massively Multiplayer

Devasa on-line oyunlar...

İnternet üzerinden oynanan oyunlarda müthiş bir para yatıyor. Potansiyel olarak tüm dünyayı ve mevcut pazar olarak ta şimdilik yüzbinlerce oyuncuyu kapsayan bu nüfusun, aylık 9.95$ gibi cüzi bir ücreti kolayca ödeyebileceğini düşünün. Kaba bir hesapla senelik yüz yirmi milyon dolar ediyor. Üstelik Pazar gün geçtikçe internetin yaygınlaşması ve her yeni oyuncuyla daha da büyüyor. Bu geleceği gören firmalar ise harıl harıl yepyeni projelerle pazardan pay kapmaya çalışıyorlar.





Bir çoğumuzun sabahlara kadar bilgisayar başında ya da kapanana kadar internet kafelerde oynadığımız Half Life: Counter Strike ya da az sayıda da olsa Türkiye'de oyuncusu bulunan Ultima Online önümüzdeki birkaç sene içerisinde çok büyük rakiplerle karşılaşacaklar. Üstelik bu rakipler hiçte hafife alınacak cinsten değil.

Planetside

Hiç bitmeyecek bir 3D shooter ister misiniz? Üstelik arkadaşlarınızla birleşip kendinize ait bir üste bir araya gelmek ve rakiplerinizin üstlerini ele geçirmek ya da size kaynak getiren konvoyu korumak için ona eskortluk etmek? Rakiplerinize tuzaklar kurmak ve bunu ufak arenalar ya da haritalar yerine çok büyük bir dünyada gerçekleştirmek? Sıkı bir Counter Strike ve Quake oyuncusu olarak ben sonuna kadar isterim. Kendi klanımla ya da ülkemdeki tüm 3D shooter oyuncularından oluşan bir klanla rakiplerime sonuna kadar kök söktürmek isterim ve bundan çok zevk alacağıma da eminim çünkü en azından Counter tecrübemi hesaba katarsak ne kadar sağlam oyuncular olduğunu biliyorum. Everquest'in yapımcısı Verant Interactive'de bu potansiyelin farkında olduğundan yukarıda yazdığım her şeyi yapabileceğiniz Planetside adlı bir oyun için çalışıyor. Oyun gelecekte geçecek. Büyük şirketlerin belli alanları kontrol ettiği bir dünyada daha geniş alanlara hükmetmek için birbirleriyle savaş halinde oldukları ama aynı zamanda ticaret ve doğal olarak para dengelerinin de var olduğu bir dünya savaşacaksınız. Halo'da olduğu gibi burada da jeep, tank gibi araçları da kullanabileceksiniz. En hoş özelliklerden biri de bu kadar büyük bir dünyada savaşmak için bir sürü yol kat etmek zorunda kalmayacaksınız. Server nerede bir potansiyel varsa sizi oraya atacak. Yani direkt olarak çarpışmaya gireceksiniz. Ölürseniz üstünüzdeki ekipman gidecek ve üssünüzden her çıkışta kendinizi tekrar donatmanız şirketinize belli bir paraya mal olacak. Bu maliyette aslında sizin şirketinizin ne kadar önde olduğunu gösteren en büyük etken olacak. Verant en büyük MM (massively multiplayer yani çok büyük kapasiteli ve çok oyunculu) oyunlarından biri olan Everquest'in yapımcısı olarak tecrübeli bir firma. Oyunu ne kadar iyi olduğunu ise en yakın 2001 senesinde görebileceğiz.





Project Entropia

Bu oyunu seçmemdeki en önemli özellik oyunun gerçek parayla oynanması oldu. Planetside'a 3D shooter olarak benzemesinin yanında biraz daha RPG özellikleri taşıyor. Oyunda banka hesabınızdaki parayla her şeyi yapabiliyorsunuz. Örneği 30$ verip bir tüfek alıyorsunuz. Sonra yaratık vurarak ya da görevlere giderek bu parayı çıkartmaya çalışıyorsunuz. Bu arada vurulup ölürseniz üstünüzdeki her şeyi kaybetme riskinize var tabiiki. Birisi sizi kolaylıkla loot'layabilir. Yani ölünüzü soyabilir. Böyle bir durumda kim parasını riske atar bilinmez tabi. Zaten yapımcı adı duyulmamış Mindark gibi bir firmaya kim parasını buraya yatırır bu da başka bir mesele.

Massively World War II

Bir ara JANE'S serileri için yapılması planlanan projeyi hatırlıyor musunuz? Tüm JANE'S oyunlarını alan oyuncular dünya üzerindeki server'lara bağlanarak ellerindeki oyununu tipine göre aynı cephede bir tank sürebilecek, gemilere komuta edecek ya da savaş uçağı uçurabileceklerdi. Herkes hem istediği oyunu oynuyor hem de multiplayer'ın



zevkini çıkarıyor olacaktı. Bu proje gerçek hayata geçirilemeden sondu gitti. Bu tip projelere VBF (Virtual Battlefield) yani sanal savaş meydanı deniyor. Cornered Rat Software'de işte böyle bir projenin peşinde. Ama onların



amacı her şeyi tek bir oyunun içinde toplamak ve tek kod altında hepsini halletmek. Oyunun yapımcıları ilk iş olarak neden önceki projelerin yürümediğini araştırmışlar. Buldukları en önemli hatalardan biride bu olmuş. Yani önce uçuş simülasyonu yapıp sonra buna tankları eklemek birde üzerine 3D first-person shooter eklediğinizde işlerin düzgün gitmediğini fark etmişler. Oyunda kullandıkları motoru bir araç simülatörü olarak dizayn etmişler. Böylelikle bir uçaktan tanka, bisikletten uçak gemisine kadar tüm araçları bu simülatör üzerinde kullanabilecek hale gelmişler. Şirket yaklaşık olarak 40 kişiyi bir senedir bu proje üzerinde çalıştırıyor. Bu sağlam motor üzerine bulunabilecek en sağlam konu olan II. Dünya Savaşını'da koyunca ortaya parlak gelecek vadeden bir VBF çıkmış.

Eeee nasıl oynanıyor?

Tabiiki öncelikle kendinize bir taraf belirliyorsunuz. Amerika, İngiltere, Almanya, İtalya, Japonya, Rusya, Fransa, Çin veya diğer gelişmiş ülkelerden birini seçebiliyorsunuz. Daha sonra hangi kuvvetlerde savaşacağınızı belirliyorsunuz. Burada hiçbir sınırınız yok. Yani bitli piyadeden U Boat kaptanına ya da savaş pilotundan tank komutanına kadar istediğiniz pozisyona geçebiliyorsunuz. Oyunda ilerleyerek rütbe kazanma şansına sahipsiniz. Rütbe kazandıkça daha farklı silahlara ulaşabilme hakkını kazanıyorsunuz. Olduğunuzda ise bu rütbeyi kaybetmiyorsunuz ama diğer rütbeye ulaşma yolunda kazandığınız puanlarınızdan kaybedebiliyorsunuz. Ayrıca istediğiniz tarafta karakter yaratıp savaşma imkanına da sahipsiniz. Bir taraftaki ilerlemeniz öteki taraftaki rütbenizi etkilemiyor. Yani resmen ayrı karakterleri oynuyorsunuz.

Nasıl piyade olunur?

Piyade olduğunuzda kullanabileceğiniz bir çok silah var. Ama ekranda bir + nişangahı aramayın çünkü nişan almak için gez göz arpacık yöntemini kullanacaksınız. Böylelikle oyunu bir Unreal'dan çıkarıp daha gerçekçi bir zemine oturtmayı planlamışlar. Eh savaş simülasyonu olduğuna göre sanırım Friendly Fire'da açık olacaktır. Buna sınırlı cephaneyi de eklediğinizde öyle sebil gibi kurşun harcayamayacağınız çok açık. Ayrıca piyade olmadan bir bölge asla ele geçirilemeyecek ama piyadelerde tank desteği olmadan her alanda ilerleyemeyecekler. Buna karşın hava desteği veya gemilerden belli bölgelere bombardıman isteyebilecekler. Yolda buldukları bir kamyonu kullanabilecekler ya da uçak savarların başına geçebilecekler. Devamlı koşmak sizi yoracak ve yaralanabileceksiniz.

Bomba yağdırsam, tank ya da kruvazör kullansam ?

Bunları da yapabileceksiniz ama motorlarınız ısınacak, benzininiz bitecek, çamura saplanacaksınız ve çok büyük gemileri kullanamayacaksınız. Fakat spawn noktaları sayesinde hemen aksiyona dalabileceksiniz. Ayrıca gördüğünüz her savaş aracı gerçek insanlar tarafından kullanılıyor olacak. Yani yapay zeka'lı düşmanları ancak büyük gemilerin taretlerinde ya da benzeri yerlerde görebileceksiniz.



Gene II: Dünya Savaşı'nda kullanılan tüm silahlar oyunda olacak. Yani Spitfire ile bir U Boat'a girişebilecek ya da piyadelerini koruyan tankın makinalısından sakınmaya çalışacaksınız. Oyun 2001 in ilk çeyreğinde hazır olacakmış.

Peki bunların olması ne kadar mümkün?

Oyunların geleceğinde online çok büyük bir pay tutacak olsa da bir Massively Multiplayer oyun yapmak ve işletmek çok masraflı bir iş. Bu bahsettiğim oyunlar şu anda standart olarak aylık 9.95$ talep etseler de şirketler zorlanabiliyorlar. Örneğin Everquest'in yapımcısı Verant Int. bu işten kazandığı paranın yaklaşık %25 ini gene server'larının bant genişliğini koruyabilmek için harcıyor. Oyunu yapmak ve işletebilir bir düzen kurmak için 8-10 milyon $ civarı bir masrafta bulunduğunu da hesaba katarsak yaptığı harcamaları çıkartıp kara geçmesi için ne kadar bir zaman gerektiğini varın siz hesap edin. Ayrıca her zaman söylediğim gibi güzelim ülkemdeki yavaş yavaş düzelmeye başlayan yetersiz İnternet alt yapısı, kredi kartı gereksinimi, korsan oyunlar yüzünden bu oyunları muhtemelen İnternet üzerinden almak zorunda kalmamız ve bu yüzden daha fazla para ödememiz gibi bir çok olumsuz etkende söz konusu. Benim ülkemde ne zaman bu problemler çözülecek işte bende o zaman mutlu bir Multiplayer editörü olacağım. Ama o zamana kadar tüm bu sorunlara en seçkin rahmetlerimi okuduğumu da huzurlarınızda belirtmek isterim.

Sağlıcakla kalın.

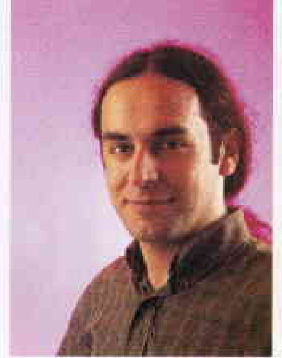
Burak Akmenek

Donanıma Hücum!

Ayın Ürünleri

Her sene yılbaşına doğru fiyatlar düşer. En azından benim izlenimlerime göre yıllardır böyle. Bu yüzden aralık ve ocak ayları bilgisayar almak veya upgrade etmek için iyi bir dönemdir.

Fiyatların düşmesinin temel sebebi yeni donanımların piyasaya çıkmasıdır. Yeni çıkan modeller bir öncekilerin fiyatını düşürür daima. Ve genelde yeni modeller yılbaşı öncesi çıkar. Avrupa ve Amerika piyasalarının klasik Christmas sratejisi. Fiyatların düşmesi elbette satışların artmasını getirir ve bu da fiyatların pir parça daha düşmesini sağlar. Çünkü bilgisayar piyasasında temel kaide "Ne kadar çok alırsan o kadar ucuza alırsın"dır. Siparişlerini daha yüklü veren distribütör ve mağazalar alış fiyatlarını düşürürler. Üstelik en çok donanımın satıldığı bir dönemde pasta büyüyünce rekabet de artar ve fiyatlar bir parça daha düşer.



Tuğbek Ölek
tugbek@level.com.tr

Bunun dışında fiyat düşüşünün bir sebebi de satışların düşük olması olabilir elbette. Çünkü bilgisayar piyasasında en sevilmeyen durum bir malın depoda beklemesidir. Her ürünün fiyatı zamanla düştüğü için depoda bekleyen mal sürekli değer kaybeder. Bu yüzden bir mal az satıyorsa da fiyatı düşüktür.

Şu aralar fiyatlar yine düşüşte. Özellikle GeForce2 Ultra ve SB Live Desktop Entertaintment 5.1'in çıkışı ses kartı veya ekran kartı alacak olanları sevindirmeli. Ayrıca bu aralar RAM fiyatları inanılmaz bir hızla düştü. Geçen Tayvan depreminden sonra yükselen ve bir daha da düşmeyen RAM fiyatları olması gereken seviyelerde. Bunda önümüzdeki aylarda DDR-RAM'a geçecek olmamızın da etkisi olmalı. Bu aylarda fiyatı pek düşmeyen tek kalem işlemciler. Bunun da sebebi yeni işlemci modellerinin pek çıkmaması. Ama Pentium 4'ün çıkmasıyla Pentium işlemciler biraz daha ucuzlayacaktır ve AMD de buna uymak zorunda kalacaktır.

Ayrıca bu yaz donanım piyasası inanılmaz derecede durgundu. Nerdeyse yazın birkaç ayı insanlar hiçbir iş yapmadan öyle oturdular. Pek çok mal satılamadığından piyasaya yenileri giremedi. Aslına bakarsanız bu da sizin için hoş fırsatlar çıkarabilir. Bu tip dönemlerde özellikle kaliteli ve yüksek fiyatlı ürünlerin satışı zorlaşır. Yazdan beri stoku bir türlü eritilemeyen malların fiyatının düşmüş olması da muhtemel. O yüzden gözünüzü dört açmakta fayda var.

Zaten Aralık ayı daima upgrade'e en çok ihtiyaç duyduğunuz dönemdir. Çünkü yılbaşı öncesi bütün yeni oyunlar bir bir piyasaya çıkmaya başlar. Yılın en iyi oyunları genelde bu dönemde çıkar. Tabi yeni ve iyi oyun demek daha fazla işlemci gücü, daha fazla RAM, daha hızlı ekran kartı ve tabii ki bu kadar oyunu yükleyebilmek için daha büyük bir hard-disk demektir.

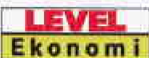
Kısacası şu aralar elinizde bir parça para varsa donanıma yatırmak akıl karı olacaktır. Ayrıca yılbaşı hediyesi olarak da eşe dosta, bütçenizi içinden çıkılmaz krizlere sokmadan sizi ömür boyu hatırlatacak, bir donanım alabilirsiniz. Mesela 40$'lık bir Sidewinder Precision 2 bence hoş bir hediye olabilir. Eğer daha ucuz bir şey isterseniz yine Microsoft'un Optical Wheel Mouse'u olabilir. Ama daha fazla para harcamayı düşünüyorsanız 80$ - 120$ arasına değişen ses kartları, ekran kartları ve hoparlörler olabilir.



Bir ürünün Teknoloji ödülünü alabilmesi için yenilikçi ve benzeri henüz üretilmemiş olması yeterli olmayacak. Teknolojileri ödüllendirirken yararlılıklarını ön planda tutacağız.



Her ay incelediğimiz ürünler içinde performans olarak rakplerini açık farkla geçen ürünler bu ödülü almaya hak kazanacak. Teknoloji ve fiyatı ne olursa olsun performansı ödülsüz bırakmaycağız.



Ekonomi ödülümüz büyük çoğunlukça rahatça karşılanabilir bir fiyatı olduğu halde üretim kalitesi ve performanstan büyük tavizler vermeyen ürünlere gidecek.

Radeon Nerede!?

NVIDIA'nın grafik piyasasını nerdeyse tümüyle ele geçirerek liderlik tahtına oturduğu şu günlerde karşısındaki tek ciddi rakibi eski kral ATI. Radeon serisi ekran kartları hem GeForce2 GTS hem de GeForce MX ile kapışıyor. Aldığımız haberlere göre ATI yakın zamanda Radeon'un Ultra versiyonunu piyasaya sürmeye hazırlanıyor. Böylece GeForce2 Ultra ile de high-end pazarda rekabet edebilecek. Ama biz hala Radeon'un Türk piyasasına girmesini bekliyoruz. Bence bu gidişle daha çok bekleyeceğiz. Üzgünüm ATI ama bence çok geç kaldın. Umarım 2001'de her şey farklı olur.



Bugüne dek Radeon'u ancak uzaktan görebilmeyi başardık.

Şimdi Uydu Zamanı

Pinancle bu ay içinde ilk Uydu TV kartını piyasaya sürüyor. 90cm'lik klasik bir çanak anten ile çalışabilen kart şifresiz tüm MPEG-2 uydu yayınlarını çekebiliyor. Bu ay incelediğim ARC Matrix Pro sisteminde de buna benzer bir uygulama bulunuyor. Ama Pinnacle PCTV Sat ile hem mevcut sistemimizi upgrade etme şansımız olacak hem de daha gelişmiş bazı özelliklerden yararlanacağız. Bunların en önemlileri doğrudan MPEG-1 formatında capture, 50 fonksiyona sahip bir uzaktan kumanda ve PiP özellikleri.



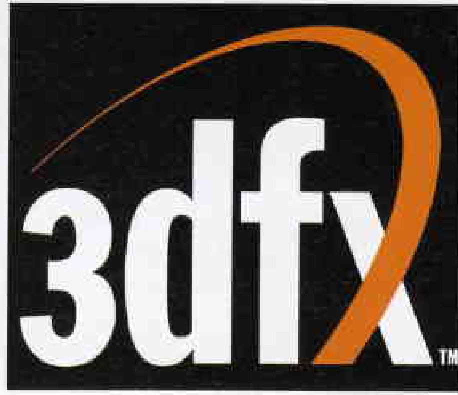
PCTV Sat bilgisayarda uydu kanallarını seyretmenizi sağlıyor.

3dfx Ekran Kartı İşinden Çekiliyor Mu?

Firma Juarez, Meksika fabrikasını sattı

3dfx'in bu ay yayınladığı bir basın bülteni ortalığı bir hayli karıştırdı. Juarez, Meksika'daki fabrikasını kapattığını açıkladığı bu bültende 3dfx artık kart üretimini üçüncü el yani taşeron firmalara yaptıracağını duyurdu. Bu açıklama, dikkatsiz insanların "3dfx kart satmayı bırakıp yine eski günlerdeki gibi çipset işine odaklanacak" şeklinde sonuç çıkarmasına yol açınca da, bir dolu spekülasyon doğdu.

Ama işin aslı bu değil. 3dfx kendi kartlarını



yine tek isim altında kendi satacak. Sadece onları üretme işini başkalarına devrettiği için kendi Araştırma ve Geliştirme faaliyetlerine daha fazla ağırlık verebilecek. Ayrıca büyük OEM PC üreticilerine de kart yerine çipset satarak bu alandaki pazar payını da büyütmeyi hedefliyor 3dfx.

Bu ortalık karıştıran basın bülteninin en dikkat çekici yanı ise her satırda adı en az bir kez anılan yeni Mosaic teknolojisiydi. Muhtemelen 3dfx'in Gigapixel'i satın almasından sonra geliştirdiği bu yeni teknoloji yeni Voodoo serilerinin çekirdeğini oluşturacak. Ayrıca 3dfx bu yeni teknolojiyi anakart çipseti üreticilerine de satmaya çalışacak. Eğer anakart çipset üreticileri de buna yanaşırsa Mosaic çekirdekli grafik çipi entegre edilmiş anakartları piyasada görebileceğiz.

NVIDIA Kırıp Dökecek

Crush'ın detayları Açıklandı

Daha önceden NVIDIA'nın anakartlar için çipset üreteceğinin dedikodularını vermiştim. Artık bundan kimsenin şüphesi yok. Zaten NVIDIA geçen ay Microsoft ile yaptığı yeni X-BOX anlaşması ile en azından anakartlarda PCI yuvaları ve portları denetleyen bir South Bridge üreteceğini göstermişti. Ama şimdi daha fazla haber basına sızdı ve daha fazla bilgimiz var.

Crush kod adı verilen yeni çipset DDR-SDRAM desteğine sahip olacak ve PC1600 ile PC2600 arasındaki hızları destekleyecek. Çipsete elbette bir GPU entegre edilecek. Şimdilik Crush'a entegre edilecek GPU GeForce2 MX yani NV15. Ama gelecek modellerde NV17 kullanılacak. Elbette ileride upgrade etmeyi düşünenler için bir AGP 4X slotu da bulunacak.

X-BOX'da da kullanılacak olan MCP-1 South Bridge, Crush'da da kendini gösterecek. MCP-1, 5 PCI yuvasına, iki USB portuna ve AC'97 ara yüzüne sahip olacak. Yani Crush'a sahip anakartlara on-board ses kartı eklenebilecek. Ayrıca anakartlar on-board 10/100Mbps Ethernet kartına da sahip olacak ve ATA-100'ü destekleyecek.

İlk olarak Athlon ve Duron'u destekleyecek olan Crush'ın bu ay içinde resmen açıklanması ve 2001'in başında Abit, Asus ve Gigabyte gibi önde gelen anakart üreticilerince üretilmesi bekleniyor.



nVIDIA™

Intel'de Hareket Var

Rekabet Çip Devini İyice Hızlandırdı

AMD ile girdiği rekabet ve pek çoğu kendi hataları yüzünden başına gelen talihsizlikler yüzünden oldukça kötü bir yıl geçiren Intel, 2001'de işlerin çok daha farklı olmasını istiyor. Bu yüzden Intel'de hiç görmediğimiz büyüklükte bir hareket var. Ürün grupları oldukça genişliyor ve planlar daha ince yapılıyor.

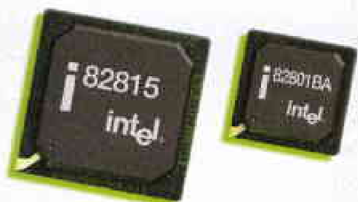
Ama bu her şey iyiye gidiyor demek değil. Çünkü Intel daha önce rekabet içinde öne geçebilmek için çok ciddi hatalar yapmıştı ve şimdi bu hareketlilik başka hatalara yol açabilir diye endişeleniyorum. Bakalım ay boyunca Intel cephesinde ne gibi değişiklikler olmuş.

Daha Hızlı Celeron

Celeron nihayet 100MHz'e geçiyor. Gerçi bu resmi olarak açıklanmış değil. Ancak yılbaşından sonra 100MHz BUS hızına sahip ilk Celeron'un 800MHz hızında çıkması bekleniyor. Aslında 2001 içinde 133MHz hıza sahip Celeron'lar da çıkacak ama bunların sadece dizüstü bilgisayarlar için çıkacağı biliniyor. Bu arada ay içinde Celeron 766MHz piyasaya çıktı.

i815 Versiyon B?

Daha önce Intel'in 1.13GHz'lik Pentium III'lerde sorun yaşadığını ve bu hızdaki bir işlemcinin bahardan önce çıkamayacağını söylemiştik. Baharda piyasaya çıkarak Coppermine'ın yerini alacak olan bu yeni işlemcinin adı Tualatin. Ama ne yazık ki mevcut çipsetler bu yeni işlemciyi desteklemeyecek. Bunun yerine i815, i815E ve i815EP'nin yeni versiyonları piyasaya çıkacak. Yeni çipsete sahip anakartların Tualatin ile birlikte 2001'in ortalarında piyasaya çıkması bekleniyor. Peki bu, dünyanın parasına i815 çipsetli yeni bir anakart alanların upgrade şansı olmayacağı anlamına mı geliyor? Şimdilik görünen o, ama Intel'in bu konuda bir şeyler düşündüğüne eminiz. Unutmadan i815EP'nin piyasaya çıkışıyla Intel'in BX çipset üretimini durduracağı da söyleniyor.



i830 İptal Edildi

Almador kod isimli i830 çipseti daha gün ışığı görmesine nerdeyse bir yıl varken iptal edildi. Giderken beraberinde ICH3'ü de götürdü. Gerçi çipsetin dizüstü bilgisayarlarda kullanılması hala söz konusu ama masaüstünde göremeyeceğimiz kesin.

VIA'dan destek Birlikleri

RAMBUS ile yaptığı anlaşma yüzünden Intel'in DDR-RAM üretemediğini biliyoruz. Daha önce de AMD karşısında zayıf duruma düşmemek için Intel'in VIA'nın üreteceği DDR-RAM destekli çipsetlere ihtiyacı olduğunu söylemiştik. Neyse ki VIA sonunda PX266 isimli yeni çipsetini duyurdu. Ama Intel Pentium 4'lerin sadece RD-RAM ile çalışmasında ısrarcı gözüküyor.



Tualatin Fazla Mı İyi?

Intel'in bu yılın üçüncü çeyreğine doğru çıkaracağı yeni Pentium III işlemcisi Tualatin'in özellikleri bir parça kırpıldı. Yeni spesifikasyonlarda daha önceden 512KB olarak açıklanan L2 cache'i 256KB'a düşürüldü. Pek çok kişi buna sebep olarak 512KB cache'li Pentium III'ün Pentium 4'den daha hızlı olabileceği tehlikesini gösteriyor. Intel bunu istemiyor çünkü bundan sonra temel işlemci Pentium 4 olacak ve Pentium III'ler şu an Celeron'ların üstlendiği ucuz işlemci görevini görecek. Bu kararın iki işlemci arasındaki farklılığı arttıracağını ve Pentium III işlemcilerin fiyatını oldukça düşüreceğini düşünürseniz oldukça yerinde olduğu açık.

AMD Türkiye Piyayasasında Kararlı

AMD işlemcilerin Türkiye'de çok da kolay bulunamadığını herkes biliyor. Bunun sebebi yıllar önce kurulmuş, firma ile hiç alakası olmayan, AMD isminde başka bir yerli firma olması ve bu yüzden çıkan isim hakkı sorunları. Her iki AMD firması arasında isim hakkı davası hala sürüyor.

AMD

AMD Türkiye bu ay içinde mevcut durum ile ilgili bir açıklama yaptı. Davanın halen sürdüğünü ve kazanacaklarından emin olduklarını açıklayan AMD Türkiye Bölge Temsilcisi Zehra Erem AMD işlemci satışının durmayacağını ve tam gaz devam edeceğini açıkladı. Bununla da yetinmeyen AMD beşinci distribütörü olarak Genpacom'u atayarak dağıtım ağını güçlendirdiğini açıkladı. Ama sizlerden gelen "Bir türlü AMD işlemci bulamıyoruz" şikayetlerinin arkası kesilmeyince durumu araştırmak istedim. Mevcut 5 distribütörü de aradım ve bunlardan ikisinde hiç işlemci bulunmadığını, ikisinde ise sadece bir veya iki model işlemci bulunduğunu öğrendim. Ama son aradığım distribütörde bütün modeller mevcuttu. Kısacası AMD işlemcileri bulmak hala zor ama imkansız değil. Ama AMD yasal sorunları aşıp Türkiye piyasasında yaygınlaşmak konusunda hala çok inatçı. Umarım bu davalar kısa sürede sonuçlanır da herkes hangi işlemciyi istiyorsa onu istediği gibi alabilir.

Serial ATA Geliyor

Seagate son IDF toplantısında Serial ATA ismindeki yeni standartını duyurdu. Yeni bir kablolama sistemine dayanan bu yeni teknoloji sayesinde harddisklerin veri aktarım hızı artarken kasa içindeki gereksiz kalabalıktan da kurtulacağız. Serial ATA bizi Master, Slave ayarlarını yapma zahmetinden de kurtarırken ileri modellerinde harddiskin ihtiyacı olan elektrik gücü veri kablosu üzerinden taşınacak.

LEVEL Performans

Creative 3D Blaster GeForce2 Ultra

Bilgi İçin İthalat: Turanlı Telefon: (212) 216 05 20 Fiyatı: 179$

NVDIA'nın fan çipi 3D Blaster'de yaşam buluyor.



Her akşam saat 6'yı 45 geçe Beşiktaş iskelesinden bir vapur kalkar. İşten çıkmış yorgun argın yüzlerce insan bu vapura doluşur ve 6.45 vapuru her akşam aynı saatte Kadıköy'e doğru burnunu çevirir. İnsanlar hergün o saatte onları evlerine taşıyacak o vapurun orada olacağını bilirler.

NVIDIA için de aynı şey söz konusu. Artık her altı ayda bir NVIDIA'nın daha iyi ve daha hızlı bir çipset ile gelip bizi oyunların renkli dünyasına taşıyacağını biliyoruz. Vapurun yolcuları 6.45'de vapurun kalkmasını ne kadar kanıksamışlarsa biz de yeni NVIDIA çipsetlerinin altı ayda bir çıkmasını o denli kanıksadık. Aradaki tek fark vapur yolcularının her akşam vapura ne kadar para vereceklerini biliyor olmaları. Biz ise her altı ayda bir ne kadar para ödeyeceğimizi bilmeden ve bunun tedirginliği içinde bekliyoruz yeni NVIDIA çipsetli kartları.

Baştan fiyat muhabbeti yapıp canınızı sıkmayayım. Önce NVIDIA'nın son deli çipseti GeForce2 Ultra ve onu üzerinde bulundurma şerefini taşıyan ilk ekran kart olan 3D Blaster GeForce2 Ultra'nın güzelliklerine bakalım.

Aslına bakarsanız GeForce2 Ultra pek de yeni bir GPU değil. Sadece 6 ay önce çıkan GeForce2 GTS'nin hızlandırılmış bir versiyonu. Geforce2 GTS ile aynı mimari yapıya sahip. Sadece daha gelişmiş üretim teknolojisine, daha iyi bir soğutmaya ve daha hızlı RAM'lere sahip.

Üretim konusundaki gelişme aslında biraz şaibeli. NVIDIA 0.18 mikron teknolojisinden, geliştirilmiş 0.18 mikron teknolojisine geçtiğini söylüyor. Pek çok kişinin görüşü ise üretimde bir değişiklik olmadığı ve NVIDIA'nın sadece ürettiği çipleri test ederek iyi olanları Ultra daha zayıf olanları ise GTS yaptığı yönünde. İçimizde bir çipe bakıp da üretim teknolojisini söyleyebilecek bir deha olmadığına göre içimizde şüphe de kalsa NVIDA'nın sözüne inanmak durumundayız.

Soğutma konusunda yapılan değişiklikler ise oldukça bariz. Karta ilk baktığınızda 5cmX5cm ebatında bir soğutucu ve onu tamamen kaplayan bir fan görüyorsunuz. RA'lerin üzerine de soğutucular eklenmiş. Bu eklentiler ile GeForce2 Ultra çok daha şık görünüyor ama elbette amaç daha iyi soğutmak. GeForce2 Ultra'nın GeForce2 GTS'ye göre çekirdek hızını %25, RAM hızını ise %39 oranında arttığını düşünürseniz bu gerçekten gerekli bir eklenti.

Daha önceki tüm GeForce incelemelerimizde üstüne basa basa RAM darboğazı sorunundan bahsetmiştim. GeForce2 çipi oldukça güçlü ancak RAM'lerin sahip olduğu veriyolu genişliği onu gerektiği kadar destekleyemediğinden performansı düşük kalıyor. ATI, Radeon'da buna oldukça güzel bir çözüm buldu ve mimarisini daha az RAM veriyoluna ihtiyaç duyacak şekilde kurdu. NVIDIA da benzer bir sisteme Mart ayında çıkması beklenen NV20 ile geçecek. Ancak GeForce2 Ultra'da tercih ettiği çözüm, çok daha iyi ve pahalı RAM'ler kullanarak bu dar boğazı aşmak.

RAM hızının %39 oranında arttığını söylemiştim. Bunun anlamı GeForce2 Ultra'da kullanılan 6ns'lik DDR-SDRAM yerine 4ns'lik RAM'lerin kullanılmış olması. Yani bu yeni RAM'ler bilgisayarımızda kullandığımız normal RAM'lerden 3.5-4.5 kat daha hızlı. Maliyetleri de muhtemelen 10 katı. Ama sonuçta RAM hızı 333MHz'den 460MHz'e çıkarılmış. GeForce2 GTS'nin asıl zayıf noktası bu olduğundan ortaya çıkan performans farkı gerçekten büyük. Bunu benchmark skorlarını değerlendirirken daha iyi göreceğiz.

Burada dikkat edilmesi gereken bir nokta var. Tüm RAM'lerde genel bir kural vardır. Eğer RAM'in ns (nanosaniye) olarak erişim hızını biliyorsanız çalışabileceği maksimum frekans hızını MHz cinsinden bulabilirsiniz. Yapmanız gereken tek şey 1000'i erişim hızına bölmek. Yani formüle edersek 1000/Erişim Hızı = Frekans Hızı. Aslında çok basit bir mantık kuralı. GeForce2 Ultra'ların RAM erişim hızının 4ns olduğunu söyledik. Eğer 1000'i dörde bölersek 250 elde ederiz. Yani GeForce2 Ultra'da kullanılan RAM'lerin teorik olarak 250MHz'de çalışabilmesi gerekiyor. RAM'ler DDR olduğundan bu 500MHz'e denk geliyor. Ama kullanılan RAM'ler 460MHz. Yani teorik olarak çalışabileceğinin 40MHz altında. Bunun iki sebebi var. Birincisi RAM'ler pratikte 500MHz'de zorlanıyor ve NVIDIA işi sağlama almak istemiş. İkincisi ise overclock için bir parça esneklik bırakmak.

Çekirdek hızındaki artış ise bence işin daha küçük kısmı. Çünkü GeForce2 GTS'de çipin kendisi yeterince hızlıydı. Daha iyi bir fan ve daha kaliteli bir üretim ile çipi zorlamanın %3-4'den fazla performans artışı getirdiğine inanmıyorum. GeForce2 Ultra'nın teknik özellikleri, desteklediği teknolojiler ve benzeri konulara ise değinmeden geçeceğim. Sonuçta bunların hepsi GeForce2 GTS ile aynı ve Haziran sayısında 5 sayfa boyunca bunları uzun uzun anlattım. İsterseniz o yazıya bir kez daha göz atabilirsiniz.

3D Blaster

Şimdi NVIDIA'nın tasarımlarını bir yana bırakıp Creative'in ürettiği ve piyasaya çıkan ilk GeForce2 Ultra kart olmayı başaran 3D Blaster'ın kendisine bakalım. Kartın ilk dikkat çeken özelliği tabii ki fiyatı. Bir ekran kartına 509 dolar verebilecek kaç kişinin olduğunu açıkçası merak ediyorum. Ama bu Creative'in suçu veya açık gözlülüğü değil. Diğer markalardan çıkacak modellerin daha ucuz olmasını beklemeyin. Kullanılan 64MB'lık 4ns RAM ve fazladan soğutucular fiyatın bu

Benchmark

Pentium III 800

Quake II	
1024x768 16-bit	227.8 fps
1600x1200 16-bit	162.4 fps
1024x768 32-bit	201 fps
1600x1200 32-bit	95.1 fps
Quake III	
1024x768 16-bit	125 fps
1600x1200 16-bit	86.1 fps
1024x768 32-bit	111.6 fps
1600x1200 32-bit	52.6 fps
3DMark2000 v1.1	
800x600 16-bit	7183 mark
1280x1024 16-bit	6180 mark
800x600 32-bit	6848 mark
1280x1024 32-bit	4468 mark
3DMark2000 v1.1[1]	
Fill Rate	775,2 Mtexels/s
Polygon Count[2]	8268 Ktriangles/s
Texture Rendering[3]	336,6 fps

(1) 800x600 32-bit çözünürlük, Multi Texturing
(2) 4 Lights
(3) 32 MB Textures

denli artmasına yol açmış. Aslına bakarsanız Creative fiyatı düşük tutmak için elinden geleni yapmış. TV-Out koymadığı gibi bugüne kadar görmeye çok alıştığımız kartlara birlikte gelen oyunları da es geçmiş. Bu yüzden Creative'in arkasından piyasaya çıkacak olan GeForce2 Ultra'ların biraz daha pahalı olmasını bekleyebiliriz.

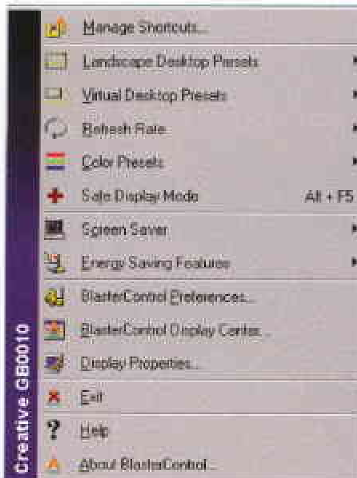
Ama bunun ne denli doğru bir karar olduğu tartışılır. Sonuçta fiyatı çok yüksek olan bir kartın fiyatını elden geldiğince kısmak iyi bir şey. Ama bu karta 509$ ödeyen biri bence TV-Out'u için fazladan bir 30$ daha ödemeye razı olurdu. Veya bir 10-20$ daha verip içinden 2-3 güzel oyun çıkması bence gayet normaldi. Belki toplamda kartın fiyatı 550$'a kadar çıkabilirdi (bu sadece bir tahmin tabii ki) ama her şeyi tam olurdu.

TV-Out'u olmaması dışında 3D Blaster GeForce2 Ultra, NVIDIA'nın referans tasarımının aynısı. Yani genel görünüş olarak piyasaya çıkacak olan diğer kartlardan bir farkı olmayacak. Bence tüm diğer markalara karşı olmasa da pek çoğuna karşı temel fark Creative'in kalitesi olacak. Bunun en önemli sebebi Creative'in GeForce2 Ultra çipsetini ilk alan firma olmasına karşı üretime geçmede acele etmemesi ve kart üzerinde yeterince çalışması. Eğer bunlar pas geçilmiş olsaydı Creative rakiplerinden iki hafta daha önce piyasada olabilirdi. Ama Amerika piyasasına Elsa ile aynı anda çıkma pahasına Creative kaliteden ödün vermedi.



Creative'in sürücü arayüzü işinizi oldukça kolaylaştırıyor

İkinci bir fark ise Creative'in geliştirilmiş sürücü arayüzü. Creative tüm ekran kartlarında olduğu gibi NVIDIA referans logolarının arkasına kendi logosunu basmak yerine sürücü ara yüzünü baştan tasarlamış. Gerçi GeForce2 modeli ile arasında bir fark yok. Ama kartı aldığınızda çok daha kullanışlı olan, çok daha fazla bilgi alabileceğiniz ve registry ayarlarıyla boğuşmadan gelişmiş özelliklere ulaşabileceğiniz bir sürücü ara yüzü görmek hoş bir şey.



System Tray ikonu ile pek çok fonksiyona kolayca ulaşabiliyorsunuz.



Performans

Performans söz konusu olunca Creative 3D Blaster GeForce2 Ultra'ya şapka çıkarmaktan başka yapacak bir şey yok. Özellikle RAM'lerdeki hız artışı GeForce2 çipinin gerçek performansını ortaya çıkarmış gözüküyor. Performanstaki artış özellikle yüksek çözünürlüklerde ve 32-bit'de ortaya çıkıyor. Quake 2'de 1024x768x32-bit çözünürlükteki 201fps tek kelimeyle muhteşem. Böylesine yüksek bir çözünürlükte 200fps'yi geçmek gerçekten zor bir iş. 3D Blaster GeForce2 Ultra sayesinde, bundan sonra Quake 2'yi sadece 1600x1200x32-bit'de oynayacağınız bir gerçek. Sonuçta bu maksimum çözünürlükte bile kare oranı 95.1fps. Yani monitörün kapasitesinin çok üzerinde.

Aslına bakarsanız aynı şey Quake 3 için de geçerli. OpenGL, testlerimizin en üst noktası olan Quake 3 1600x1200x32-bit çözünürlükte saniyede 52.6 kare çizerek müthiş bir rekora imza attı. Bu değerin anlamı 3D Blaster GeForce2 Ultra'nın şu an piyasada bulunan veya önümüzdeki altı ay içinde piyasaya çıkacak tüm oyunları dilediğiniz çözünürlükte oynayabilmenizi sağlayacak olması.

3DMark2000 skorlarında çıkan sonuç daha da ilginç. Çünkü 3DMark2000 oldukça ağır bir benchmark'dır ve ekran kartlarını gerçekten yorar. 3D Blaster GeForce2 Ultra'nın testlerini yaparken ilk kez 3DMark2000'de işlemci darboğazının belirtileri ortaya çıktı. Özellikle Low Detail testlerinde ilk üç çözünürlük arasındaki hız farkı neredeyse sıfırdı. Genel olarak sonuçlara bakarsanız en yüksek çözünürlüğümüz olan 1280x1024x32-bit'de bile 3D Blaster GeForce2 Ultra 65fps'ye yakın sonuçlar verdi. 3DMark2000'in görüntü kalitesi ve grafik detaylarının oyun dünyasının yaklaşık olarak bir yıl ilerisinden gittiğini düşünürsek 3D Blaster GeForce2 Ultra'nın 2002'nin oyunlarını bile çok yüksek çözünürlüklerde oynatabileceğini söyleyebiliriz. Kısacası fiyatı çok yüksek olsa da 3D Blaster GeForce2 Ultra sizi yıllarca idare edebilecek güçte.

Level'ın Yorumu

3D Blaster GeForce2 Ultra'nın performansı gerçekten inanılmaz düzeyde. Bu ekran kartını 800MHz Pentium III işlemci ve 128MB RAM ile desteklediniz mi sizi durdurabilecek hiçbir şey yok. Ekran kartlarındaki teknolojik ilerlemenin oyunlardaki teknolojik ilerlemeyi defalarca solladığını görüyoruz. Bu da yakın zamanda oyun dünyasının da buna adapte olmak için grafik kalitede ciddi bir atılım içine gireceğini gösterir.

Ama tüm bu etkileyici performans skorlarını bir yana atıp başka bir şeyin muhasebesini yapmak durumdayız. Bir ekran kartı 509$ eder mi? Nerdeyse en düşük seviye bir bilgisayar parasına... Bir 3D Blaster GeForce2 Ultra almak yerine kendinize en az iki sene idare edecek kadar giysi alabilirsiniz, bir ay boyunca her akşam güzel bir lokantada yemek yiyebilirsiniz. 356 milyon lira... eğer KDV'yi de ekleyecek olursanız 416 milyon lira. Bence bir ekran kartı bu kadar etmez. "Benim için para dert edilecek bir şey değildir" diyorsanız veya sizin için yaşamada oyunlar ve süper hızlı bir bilgisayar dışında hiçbir şeyin anlamı yoksa gidip 3D Blaster GeForce2 Ultra'yı alın. Ama ben bu kadar pahalı bir karta para yatırmazdım. En azından bir iki ay bekleyip fiyatının düşmesini beklerdim.

Teknik Özellikler

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ

- GeForce2 Ultra çipseti
- 4 Rendering Pipeline
- 250 MHz Çekirdek hızı
- 460 MHz Ram Hızı
- Saniyede 2 milyar Texel işlemi
- Saniyede 1 milyar Pixel işlemi

LEVEL KARNESİ

Teknoloji	8
Performans	10
Üretim Kalitesi	8
Fiyat/Performans	2
GENEL	6/10

Creative SoundBlaster Live! Digital Entertainment 5.1

Bilgi İçin İthalat: Empa, Genpacom, Multimedya Telefon: (212) 599 30 50, (212) 288 10 70, (212) 216 45 68 Fiyatı: 91$

SoundBlaster serisi Dolby Digital'in sırrını çözüyor.

Ses kartları konusunda neredeyse tüm dünyayı ele geçirmiş olan Creative her yıl olduğu gibi bu sonbaharın sonuna doğru yeni SoundBlaster kartlarını piyasaya sürdü. Bu yıl Live! ailesi üçüncü yaşına giriyor ama piyasaya çıkan ilk Live!'dan bu yana değiştirmedikleri EMU 10K1 çipini kullanmaya devam ediyorlar. İki yılı aşkın süredir piyasada olmasına rağmen hala en iyi olmayı başaran nadir çiplerden biri EMU 10K1. Her ne kadar çip değişmese de yeni ses kartlarında bir takım köklü değişiklikler var.

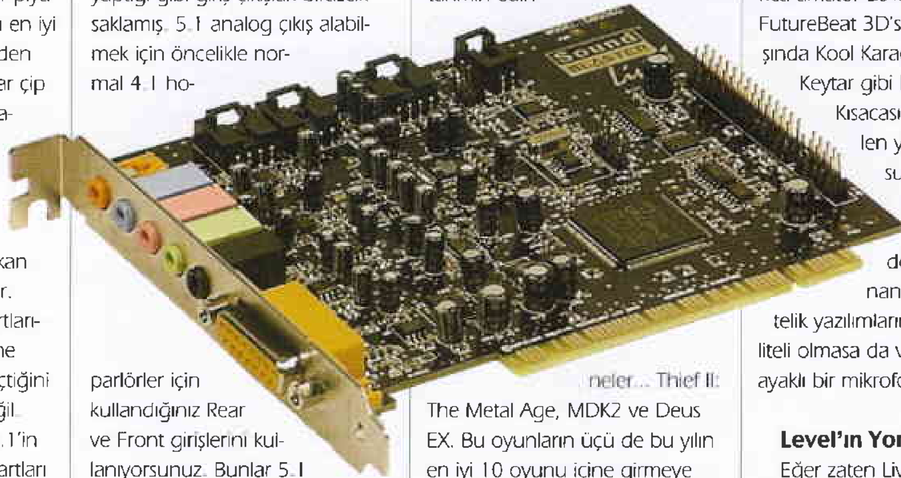
Bu ay incelediğimiz SB Live! Digital Entertainment 5.1 geçen sene piyasaya çıkan SB Live! Player'ın yerini alıyor. Creative'in niçin yeni ses kartlarının ana modeli için böylesine uzun ve gereksiz bir isim seçtiğini tahmin etmek mümkün değil. Gerçi bu ismin sonundaki 5.1'in anlamı belli. Artık Live! ses kartları kendi başlarına Dolby Digital (AC3) çözebiliyorlar.

Dolby Digital'e Yeni Çözümler

Yeni Dolby Digital Çözümleri

Daha önceden Live! ses kartlarını kullanarak Dolby Digital ses elde etmek için hoparlör seti ile gelen veya ayrıca alınan bir Dolby Digital decoder'a ihtiyacımız vardı. Harici decoder bulmak pek kolay olmadığından mecburen DTT2500 gibi kendinden Dolby Digital Decoder'a sahip hoparlörler almak durumunda kalıyorduk. Bu tip hoparlörler de hiç ucuza mal olmuyordu. Daha sonra JAZZ ve ardından ABIT, Dolby Digital decoder olarak beraberinde bir ses kartı ile satılan 5.1 hoparlörlerini piyasaya sundular. Bu hoparlörler çok daha hesaplıydı. Ama zaten SB Live! Player gibi iyi bir ses kartına sahip olanlar için bu ikinci ses kartı genelde gereksiz olduğu gibi sorun da çıkarabiliyordu. Şimdi ses kartı üzerinden Dolby Digital çözme sistemini Creative kendisi uyguluyor ve bizi bu dertlerden kurtarıyor.

Böylece Live! Digital Entertainment 5.1 ses kartına sahip olanlar, decoder'ı olmayan 5.1 bir ses sistemi alarak Dolby Digital ses elde edebiliyorlar. Ama kartın giriş çıkışlarında görünüşte bir değişiklik yok. Manual'a bir göz gezdirmezseniz bu 6 ayrı analog kanal çıkışını boşuna arayıp durabilirsiniz. Çünkü Creative her zaman yaptığı gibi giriş çıkışları birazcık saklamış. 5.1 analog çıkış alabilmek için öncelikle normal 4.1 hoparlörler için kullandığınız Rear ve Front girişlerini kullanıyorsunuz. Bunlar 5.1 sistemlerde de Rear ve Front'un yerini tutuyor ve böylece 6 kanaldan 4'ünü elde etmiş oluyoruz. Subwoofer ve Center'ı ise en sondaki digital-out çıkışına takıyorsunuz. Bu çıkış hem 6 kanalı birden tek kablo ile dijital olarak verebiliyor hem de center ve subwoofer'ı analog olarak verebiliyor. Aynı digital-out çıkışına Minijack-to-DIN adaptörü bağlarsanız Creative'in diğer hoparlörlerini Digital DIN kablosu ile dijital olarak da bağlayabiliyorsunuz.



Digital Entertainment 5.1'in SB Live! Player'dan tek farkı bu. Bunun dışındaki tüm özellikler aynı. Creative'in ses kartı ailesinde büyük değişikliklere gitmemesi eleştirilebilir belki ama bence "Bozuk olmayan bir şeyi tamir etmeye kalkma" mantığıyla hareket ediyorlar ve doğru yapıyorlar.

Yazılım Kütüphanesi

Söz konusu olan Live! ses kartı olunca işin en heyecanlı yanlarından biri elbette beraberinde gelen yazılımlar oluyor. Creative, Live! serisinin en iyi yazılımlarla beraber gelmesi konusunda ısrarlı. Ve bu sefer Digital Entertainment 5.1 ile oldukça abartmış gibi gözüküyor. Öyle ki ses kartını bir yana bırakın bu kutu sadece içindeki yazılımlar için bile alınır.

Bizi en mutlu edecek olan asıl şey ise elbette aldığımız her donanımın içinden oyun çıkması. Digital Entertainment 5.1'den bir değil tam üç oyun çıkıyor. Üstelik tahmin edin neler... Thief II: The Metal Age, MDK2 ve Deus EX. Bu oyunların üçü de bu yılın en iyi 10 oyunu içine girmeye aday olabilecek güzellikte. Zaten MDK2'nin yılın Aksiyon/Adventure, Deus EX'in ise Aksiyon/RPG ödülünü alacağı bence şimdiden kesin. Şu an bu üç oyunu Internet üzerinden sipariş vermeye kalksanız (Türkiye'de distribütörleri yok zaten) size maliyeti Digital Entertainment 5.1'den fazla olur. Ben bu yaşıma kadar böylesi yazılım paketi görmedim. Daha ne diyeyim bilemiyorum.

Bize bu oyunlar yeterdi zaten ama sağolsun Creative üşenmemiş pakete fazladan bir 15 yazılım daha eklemiş. Bunlardan en çok göze çarpanı Mindmaker'ın ürettiği GameCommander 2'nin özel bir versiyonu. Gelecek ay incelemeyi düşündüğüm bu yazılım oyunlarda sesli komut vermenizi ve multiplayer oyunlarda diğer oyuncularla konuşabilmenizi sağlıyor. Yani Microsoft GameVoice'un donanım kısmı çıkarılmış hali gibi düşünebilirsiniz. Bir iki özelliği çıkarılmış olmasına rağmen tamamiyle fonksiyonel ve bence Digital Entertainment 5.1 alırsanız sürücülerden sonra ilk kurmanız gereken program bu.

Diğer bir güzel yazılım artık pek çoğumuzun tanıdığı Proddy Parrot. Yine Mindmaker'ın ürettiği bu yazılım Windows içindeki pek çok işlevi sesle yapabilmenizi sağlıyor. Ayrıca bir sürü küçük oyuna sahip.

Amatör olarak müzikle uğraşanları mutlu edecek bir yazılım da Steinberg'ın Cubasis VST'si. Ayrıca amatör DJ'ler için Techland'ın FutureBeat 3D'si var. Bunların dışında Kool Karaoke, Wavestudio, Keytar gibi bir dolu yazılım. Kısacası beraberinde gelen yazılımlar konusunda Digital Entertainment 5.1'in eline su dökebilecek bir donanım daha yok. Üstelik yazılımların yanı sıra çok kaliteli olmasa da vasatın üzerinde ayaklı bir mikrofon da geliyor.

Level'ın Yorumu

Eğer zaten Live! Player ve DTT3500 gibi tamamlanmış bir Dolby Digital sisteminiz varsa bence Digital Entertainment 5.1'e ihtiyacınız yok. Ama yeni bir ses kartı almayı planlıyorsanız veya eski ses kartınızdan kurtulmayı düşünüyorsanız Digital Entertainment 5.1 şu an için mümkün olan en iyi alternatif. 91$ bir ses kartı için yüksek görünebilir ama beraberinde gelen yazılımlar ile bunu fazlasıyla hak ediyor. Bence hataya düşüp de OEM versiyonunu almayın.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ — Teknik Özellikler

- EMU 10K1 ses çipi
- Dolby Digital çözebilme özelliği
- Üç stereo ses çıkışı
- RCA ve DIN çıkışı (ara bağlantı ile)

LEVEL KARNESİ

Teknoloji	9
Performans	9
Üretim Kalitesi	9
Fiyat/Performans	9
Ergonomi	10
GENEL	10/10

ARC 2000 Matrix Pro

Bilgi İçin İthalat: ARC 2000 Telefon: (212) 287 73 65 Fiyatı: 2750$

Level'ın ilk sistem testinde ARC 2000 oldukça iddialı gözüküyor.



Donanım'da ilk defa bir komple bir bilgisayar sistemi inceliyorum. Bugüne dek bir sistem incelememiş olmamın sebebi incelemeye değer, oyunculara yakışır bir sistem bulamayışımdı. ARC Matrix 2000 Pro tamamen oyuncular için tasarlanmış olmasa da özellikleri bizi tatmin edebilecek gibi gözüküyor.

Aslen bir Amerikan markası ARC ve bu sistemler Amerika da üretiliyor. Bunun getirdiği avantaj Türkiye piyasasında pek rastlamadığımız donanımlara sahip olabilmesi. Turtle Beach ses kartları ve CH Products joystickler buna en güzel örnek. Ancak bunun dışında bir sistemin Amerika'da üretilip Türkiye'ye gelmesinin bir artısı yok. Çünkü bilgisayar imalatı, daha doğru terimiyle montajı, az çok bilgili birinin evinde bile yapabileceği pek de karmaşık olmayan bir iş. Bu yüzden Amerika'da Türkiye'dekinden daha iyi imal edilmesi gibi bir şey söz konusu değil. Ama kullanılan bileşenler için aynı şey söz konusu değil. Amerika ve Avrupa'da imal edilen parçalar Çin ve Tayvan imalatından daima daha iyidir.

Matrix Pro'nun en zayıf yanı ne yazık ki en önemli bileşeninde yatıyor. 2000$'ın üzerindeki böylesine üst seviye bir modelde VIA ApolloPro133 çipseti yerine Intel i815E çipseti kullanılmalıydı.

800MHz Pentium III Coppermine ve 128MB PC-133 RAM kullanılan sistem genel performans olarak yeterli güce sahip. Bu ay ki Creative 3D Blaster GeForce2 Ultra incelemesi sırasında yaptığım testlerin gösterdiği gibi doğru bir ekran kartı ile 800MHz işlemci ve 128MB RAM'in ile oyun ve çözünürlük ne olursa olsun saniyede 50 karenin altına düşmüyorsunuz.

Sisteme dahil edilen ekran kartı ATI'ın Rage Fury Maxx'i. Aslında bugüne dek ekran kartının Radeon'a geçmesi gerekiyordu. Ama bu sanırım gelecek aya kaldı. Rage fury Maxx aslında kötü bir ekran kartı değil. Temelde iki adet Atı Rage Fury'den oluşuyor. Ancak bu kartlar çok pahalı ve sistemin toplam fiyatının oldukça yükselmesine sebep oluyorlar. Performansı ise TNT2 Ultra ile GeForce SDR arası bir yerlerde.

Sistemin monitörü ise 17"lik Sony Multiscan E200. Her ne kadar kardeşi G200 kadar başarılı olmasada sonuçta bir Sony. Özellikle High-Contrast özelliğinin olumlu etkisini ekran üzerinde görebiliyorsunuz.

Ses kartı olarak seçilen marka Turtle Beach yazının başında söylediğim gibi bizde pek duyulmamış olsa da Amerika'da halen Creative'e rakip olabilen tek firma. Matrix Pro'da kullanılan ses kartı Aureal Vortex çipli Montego II Quadzilla modeli. Bu model A3D II pozisyonel ses standardını destekliyor. Ek bir kartla SP/DIF çıkışı da eklenmiş olan bu kart oldukça kaliteli. Ancak üzerinde sadece bir stereo çıkışa sahip. Yani 4.1 hoparlörleri pozisyonel ses uygun olarak bağlayamıyorsunuz. Ama bu pek de büyük bir handikap değil çünkü sistemle birlikte gelen hoparlörlerde de çift stereo girişi yok.

Daha önce de incelediğimiz PowerMax 2000, Dolby Digital desteğine ve 5.1 kanala sahip bir model. Ses kartı üzerindeki SP/DIF bağlantısı ile sisteme bağlana biliyor. Bir parça fazla yer kaplasalar da oldukça iyi hoparlörler. Gerçi Dolby Digital'in yanı sıra 4.1 pozisyonel sesi destekleyen bir sistem kurulmuş olsa daha iyi olabilirdi. Ama bunun aynı zamanda maliyeti de yükselteceğini unutmamak lazım.

Matrix Pro'nun en ilginç yanı kuşkusuz dijital uydu yayınlarını çekebilmesi. Zaten resmine ilk baktığınızda kasanın yanında ki koca çanak anteni hemen farketmişsinizdir. 100cm'lik oldukça iyi bir çanak anten bu. Ancak Matrix Pro'nun dijital uydu yayını alabilmesini asıl sağlayan antenden çok içindeki Uydu TV kartı. Kısa süre içinde oldukça moda olması beklenen bu kartlar uydudan gelen dijital yayını analoga çevirerek televizyonumuzdabilgisayarımızdan seyredebilmemizi sağlıyorlar. Mpeg2 formatında gelen bu görüntülerin çözülmesi sisteme yük getirmesin diye ayrıca bir de Mpeg 2 decoder kartı kullanılmış. Böylece Uydudan TV izlemek sisteminizi pek zorlamıyor. Ayrıca bir şeylerle çalışırken uyduyu geri planda çalıştırabiliyosunuz.

İşin hoş yanı sistemle birlikte bir de joystick gelmesi. CH Productions'a ait olan bu joystick açıkçası bende hayal kırıklığı yarattı. Analog olmasına rağmen iki ana ekseni bir birine geçmiş iki silindir gibi yapılan joystick'in kullanımı hiç rahat değil. Ayrıca throttle ve rudder'ı yok.

Bu anlattıklarım dışında kartla birlikte Hauppauge'nin TV kartı, Zoom'un 56K modemi ve web kamerası, Microsoft klavye ve mouse ve kesintisiz güç kaynağı geliyor. Özellikle kesintisiz güç kaynağının altını çizmek istiyorum. APC'nin Back-UPS 650 modeli 400Watt'a kadar güç kaldırabiliyor ve 650VA gücünde. Bir ev kullanıcısı için fazlasıyla yeterli. Pek çok diğerlerinin aksine ARC'nin bilgisayar güvenliğinin bu önemli parçasını unutmamış olması takdire değer.

Level'ın Yorumu

Aslında yorumu baştan yapmıştık. Bu sistem özellikle oyuncular için yapılmış değil. Ama piyasada nadir bulunabilecek kalitede bu ürünü teknik servis güvencesi ile birlikte değerlendirmekte fayda var. Fiyatı oldukça yüksek ancak bunun temel sebebi Uydu anten ve ona bağlı olan diğer kartlar. Eğer bu özellik sizi çekmiyorsa Uydu Antensiz olan Flex Pro modelini alabilirsiniz. Ama bana sorarsanız öncelikle sistemin Radeon'a geçmesini beklemek de fayda var.

Benchmark

ARC 200 Matrix Pro

Quake II	
1024x768 16-bit	106,4 fps
1600x1200 16-bit	51,8 fps
1024x768 32-bit	93,6 fps
1600x1200 32-bit	42,6 fps
Quake III	
1024x768 16-bit	49,3 fps
1600x1200 16-bit	24,5 fps
1024x768 32-bit	45,3 fps
1600x1200 32-bit	20,5 fps
3DMark2000 v1.1	
800x600 16-bit	3358 mark
1280x1024 16-bit	3266 mark
800x600 32-bit	2490 mark
1280x1024 32-bit	2146 mark
3DMark2000 v1.1*	
Fill Rate	148 Mtexels/s
Polygon Count1	1751 Ktriangles/s
Texture Rendering2	181 fps

(*) 800x600 32-bit çözünürlük, Multi Texturing
(1) 4 Lights
(2) 32MB Textures

Ürün Özellikleri — Teknik Özellikler

- VIA ApolloPro133 Çipset
- PIII 800 işlemci 128 MB RAM
- 20 GB Quantum Fireball LCT
- Rage Fury Maxx Ekran kartı
- Montego 2 Ses kartı
- Dijital uydu kanallarını izleyebilme
- Teac Powermax 2000 hoparlör

Level Karnesi

Teknoloji	8
Performans	7
Üretim Kalitesi	8
Fiyat/Performans	7
GENEL	7/10

LEVEL Performans LEVEL Ekonomi

Microsoft Sidewinder Precision 2

Bilgi İçin İthalat: Microsoft Telefon: (212) 258 59 98 Fiyatı: 40$

Microsoft önceki ay piyasaya sürdüğü Game Voice ve Strategic Commander'ın ardından şimdi de standart joystick modelleri Precision ve ForceFeedback'in yeni modellerini piyasaya sürüyor. Presicion 2 şu an piyasada, ForceFeedback 2 ise gelecek ay piyasada olacak.

Precision 2, ForceFeedback dışında bir joystick'de bulunabilecek tüm özelliklere sahip. Pek çok kişinin aksine ForceFeedback benim kullandığım joystcik'lerde aradığım bir özellik değildir. Çünkü kumanda kolu olması gerektiğinden daha hafif olur ve cihaz daha yavaş tepki verir. Üstelik uçuş simulasyonlarında ForceFeedback yarış oyunlarındaki gibi zevk vermez. Tabii dediğim gibi bunlar benim kişisel görüşlerim.

Precision 2 oldukça rahat bir kumanda koluna sahip. Ön taraftaki tetik şeklindeki tuş çok hızlı basabilmeniz için tasarlanmış. Arka tarafta baş parmağınıza gelen bölgede ise hat switch ve üç tuş bulunuyor. Bu üş tuştan biri oldukça büyük ve ikinci! ateş modu için oldukça ideal. Diğer iki küçük tuş ise daha çok bakış açınızı ayarlamaya müsait. Hat switch sekiz yönlü ve tam olması gerektiği gibi. Yani parmağınızın ebadına uygun olacak kadar geniş ama çok süratli kullanabilmeniz için gevşek.



Kumanda Kolu rudder özelliğine de sahip. Yani dık eksen üzerinde sola ve sağa doğru dönebiliyor. Böylece pike yapmadan uçağınızı döndürebiliyorsunuz. Eğer joystcik'de bu özellik olmazsa bunu mecburen klavye üzerinden yapmak zorundasınız.

Precision 2'nin alt bölümü ideal büyüklükte. Masa üzerinden kaymıyor ve sol eliniz oldukça rahat yerleşiyor. Buraya yerleştirilen dört düğmenin kullanımı da gayet rahat. Precision 2'de bulabileceğimiz tek eksik alt bölümü bir parça daha büyük tutup iki düğme daha eklenebileceği. Sol elinizin baş parmağına denk gelen Throttle daha önce görmediğimiz bir formda yapılmış. Kullanımının çok kolay olmasının yanı sıra göstergelere bakmadan motor gücünün hangi seviyede olduğunu biliyorsunuz.

Level'ın Yorumu

Precision 2 bence tam anlamıyla ideal bir joystick. Hem ihtiyacınız olan her şeye sahip, hem kaliteli, hem de fiyatı oldukça uygun. Eğer profesyonel uçuş simülasyonlarını, Starlancer gibi uzay simülasyonlarını ve Rouge Squadron tarzı aksiyon oyunlarını seviyorsanız mutlaka bir tane edinmelisiniz.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ — Teknik Özellikler

- USB bağlantı
- 1 tetik, 3 kumanda kolunda ve 4 tane de gövde de olmak üzere toplam 8 düğme
- Hat-switch, rudder ve throttle

LEVEL KARNESİ

Teknoloji:	7
Performans:	10
Üretim Kalitesi:	9
Fiyat/Performans:	10
Ergonomi:	9
GENEL	10/10

Altec Lansing ATP-3

Bilgi İçin İthalat: Ufotek Telefon: (212) 225 68 08 Fiyatı: 86$

Bugüne kadar gördüğüm en ilginç hoparlörlerden biri ATP-3. İlk başta kutusundan çıkarıp taktığım zaman ters giden bir şeyler olduğunu anlamıştım zaten. Oldukça büyük ve sağlam görünen bir subwoofer'ın yanında ince uzun garip biçimli iki yan hoparlör. Yan hoparlörlerin kasaları, içine iri ve sağlam bir hoparlör sığamayacak kadar ince ve dar. Öyle ki flat bir hoparlör sığdırılmış olması bile mümkün değil. Zaten gözüküyor işte her iki yan hoparlörde de boncuk gibi ikişer tweeter var. Böylesi büyük bir subwoofer'a bu kadar küçük yan hoparlör nasıl olabilir ki?

Hoparlörleri kurup CD sürücümüze güzel bir CD takıyoruz. Sesler çok güzel. Hatta fazlasıyla güzel. Karışan bir akıl ile olayın aslını öğrenmek için araştırmaya girip yan hoparlörlerin altına bakınca gerçek ile karşılaşıyoruz. Hoparlörün kaidesi gibi görünen alt kısmına 3"lik oldukça kaliteli iki hoparlör yerleştirilmiş.



Altec Lansing'in bu çözümü oldukça ilginç. Yan hoparlörleri bu şekilde yerleştirerek hem bizi şaşırtıyorlar hem de yan hoparlörler az yer kaplıyor. Üstelik üst kısma yerleştirilen her iki hoparlördeki ikişer tweeter tiz seslerin daha kaliteli olmasını sağlıyor.

Her iki yan hoparlör de 6Watt gücünde. Sağ taraftaki hoparlörün üzerinde aynı zamanda açma kapama işlevi de gören ana ses düğmesi ile bass ve tiz ayarları var. 18Watt gücündeki subwoofer üzerinde herhangi bir ayar bulunması güzel. Ayrıca subwoofer'ın tüm kasasının ahşap olması, siyah olması, üzerinde kumaşla kaplı bölüm olmaması da tercih sebebi. Çünkü subwoofer'ı genelde yere masa altı benzeri yerlere koyuyoruz ve bu kolayca kirlenmesini sağlıyor. Subwoofer hakkındaki tek şikayetimiz fazla güçlü olması olabilir. Ama derdimiz bu olsun, sonuçta üzerinde bass ayarı var ve atalarımızın dediği gibi: fazla bass göz çıkarmaz.

Level'ın Yorumu

Bu aralar elimizi nereye atsak oldukça kaliteli bir 2.1 hoparlör çıkıyor. Altec Lansing ATP-3 de bunların içinde en iyilerinden. Sağlam ses gücü, oldukça iyi ergonomi ve hak edilen bir fiyat. Ama piyasada bu kadar 2.1 sisteme ne kadar ihtiyacımız var bilemiyorum. Benim gönlüm daha özellikli ve daha farklı hoparlörlerden yana.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ — Teknik Özellikler

- 2.1 sistem
- Subwoofer 18Watt gücünde
- Yan hoparlörler 12watt gücünde
- Magnetik koruma

LEVEL KARNESİ

Teknoloji	7
Performans	8
Üretim Kalitesi	9
Fiyat/Performans	8
Ergonomi	8
GENEL	8/10

Soyo SY7-VMA

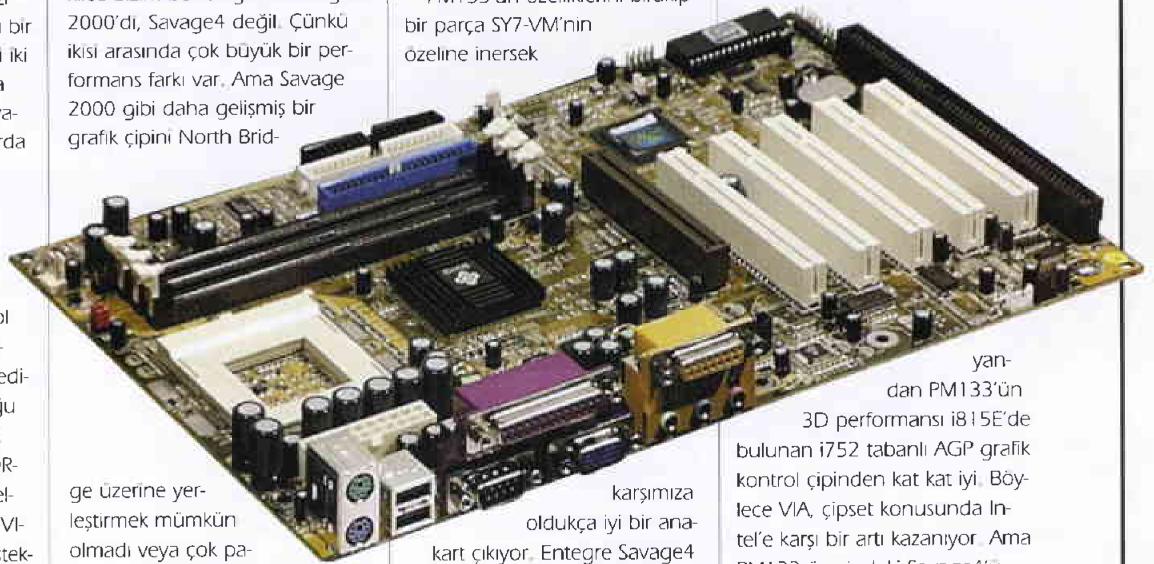
Bilgi İçin İthalat: PC Gold, Penta Telefon: (216) 418 11 44 (0212) 320 02 02 Fiyatı: 139$

Soyo, VIA'nın yeni çipseti ile ürettiği ilk anakartıyla karşımızda.

2000 yılı tam anlamıyla anakartların çarpıştığı bir yıl oldu. Daha önceki iki sene Intel'in BX çipseti dışında ciddi bir oyuncu yoktu bu piyasada ve bu yüzden anakartlarda hareketlilik pek olmazdı. Ama VIA'nın Apollo133, ApolloPro133, KX133, KT133 ve Intel'in i810, i815, i815E, i820 çipsetleri piyasanın yüzlerce anakart ile dolmasına yol açtı. Bu süreç 2001'de de devam edecek gibi. Bu ay incelediğim SY7-VMA'nın sahip olduğu PM133 bunun bir göstergesi. Önümüzdeki iki ay içinde DDR-RAM'li AMD 760 çipseti de gelmiş olacak, onun ardından NVIDIA, ALi ve VIA DDR-RAM destekli çipsetleri ile piyasada olacaklar. Kısacası anakart piyasası daha uzun süre durulmayacak.

Soyo SY7-VMA az önce de söylediğim gibi VIA'nın PM133 çipsetine sahip. Bu çipset temelde ApolloPro133 ile hemen hemen aynı. Aradaki en büyük fark PM133'e S3 Savage4 grafik işlemcisinin entegre edilmiş olması. Bu sene içinde VIA'nın S3'ün grafik departmanını satın almasının ardından herkes böyle bir şey bekliyordu zaten.

Ama doğruyu söylemek gerekirse bizim beklediğimiz Savage 2000'di, Savage4 değil. Çünkü ikisi arasında çok büyük bir performans farkı var. Ama Savage 2000 gibi daha gelişmiş bir grafik çipini North Bridge üzerine yerleştirmek mümkün olmadı veya çok pahalıya geldi.



Savage4 performans olarak bir parça yavaş kalsa da teknik özellikler olarak oldukça iyi. DirectX Texture Compression, 32-bit rendering gibi kendi zamanının tüm özelliklerine sahip. Yine de benchmark skorlarına baktığınız zaman teknik özelliklerini kullanabilecek kadar bile performansa sahip olmadığını görüyoruz. Mesela 32-bit renk derinliğinde render yapabilme özelliğine sahip ama Quake 2 gibi eski bir oyunda ve 800x600 gibi düşük bir çözünürlükte bile rahatça oynayabileceğiniz kare oranlarını veremiyor. Saniyede 30.6 kare ile Quake 3'ü 800x600x16-bit çözünürlükte oynamak da pek kolay olmayacaktır. PM133 ile oynanabilir düzeyde performansı ancak Quake 2'de 800x600x16-bit çözünürlükte alabildik. Bundan daha fazla zorlayan tüm çözünürlükler zaman zaman takılan veya kare atlatan sonuçlar verdi.

Bu skorları değerlendirince PM133'ün bir oyuncunun 3D ihtiyaçlarını tatmin edemeyeceği açık. Ama en azından ekran kartı alana kadar bir iki ay idare etme şansınız olabilir. Çünkü PM133 ile en azından 800x600x16-bit çözünürlükte Quake 2 motoru ile yapılmış pek çok oyunu ve D3D destekli oyunu oynayabilirsiniz. Ama hepsi bu.

PM133'ün özelliklerini bırakıp bir parça SY7-VM'nin özeline inersek karşımıza oldukça iyi bir anakart çıkıyor. Entegre Savage4 çipinin yanı sıra AC'97 ses çipine de sahip. Yani SY7-VMA yanında ses kartı ve ekran kartı olmadan da çalışabiliyor. SY7-VMA 5 PCI slotu, 1.5GB'a kadar RAM desteğine sahip 3 DIMM yuvası ve UltraATA-66 desteği ile SY7-VMA üzerinde bulunan çipsetin tüm özelliklerini sonuna dek kullanıyor. Kartın mimarisinde herhangi bir sorun yok. Güç kaynağının soketi işlemciye bir parça yakın ve çevresi kondansatörler ile çevrilmiş. Ama soket işlemciler daha az yer tuttuğundan bu bölge yeterince geniş ve bu pek sorun yaratmıyor.

Elbette bir anakart fazladan ekran kartı ve ses kartı görevine de soyununca sürücüleri ve stabilitesi ön plana çıkıyor. Sürücüler konusunda SY7-VMA kolay kurulum ve stabilite sağlıyor. Kart ile birlikte gelen CD'den bütün sürücüleri kolayca kurabiliyorsunuz. Ama sürücülerin özellikleri konusunda pek parlak değil. Özellikle Savage 4'ün sürücü arayüzü hiçbir gelişmiş ayara sahip değil. Gerçi bu Soyo'nun değil VIA'nın bir eksikliği. Ama Soyo'nun da bu konuda herhangi bir şey yaptığını söyleyemeyiz.

Level'ın Yorumu

Savage4'ün artık günümüz için tatlı bir hatıradan daha fazlası olamayacağı açık. Ama diğer yandan PM133'ün 3D performansı i815E'de bulunan i752 tabanlı AGP grafik kontrol çipinden kat kat iyi. Böylece VIA, çipset konusunda Intel'e karşı bir artı kazanıyor. Ama PM133 üzerindeki Savage4'ü kullandığınızda genel sistem performansı oldukça düşüyor ve bu i815E'nin PM133'den daha performanslı olmasına yol açıyor.

Bence yeni bir bilgisayar alırken veya upgrade ederken bütçeniz sınırlı ise PM133'ü seçerek ekran kartı alma işini erteleyebilirsiniz. Ama bunun ötesinde çok da tavsiye edilecek bir yanı yok. Şu ana kadar incelediğim tek PM133 çipsetli anakart olsa da Soyo SY7-VMA bence oldukça iyi. Eğer üzerindeki çipset size uyuyorsa bu anakartı gönül rahatlığıyla alabilirsiniz.

Benchmark

Soyo SY7-VMA

Quake II	
800x600 16-bit	46,6 fps
1024x768 16-bit	27,6 fps
800x600 32-bit	26,6 fps
1024x768 32-bit	Başarısız
Quake III	
800x600 16-bit	30,6 fps
1024x768 16-bit	17,4 fps
800x600 32-bit	16,7 fps
1024x768 32-bit	Başarısız
3DMark2000 v1.1	
800x600 16-bit	1520 mark
1280x1024 16-bit	Başarısız
800x600 32-bit	993 mark
1280x1024 32-bit	Başarısız
3DMark2000 v1.1*	
Fill Rate	84,3 Mtexels/s
Polygon Count1	1279 Ktriangles/s
Texture Rendering2	46,2 fps

(*) 800x600 32-bit çözünürlük, Multi Texturing
(1) 4 Lights
(2) 32MB Textures

Teknik Özellikler (ÜRÜN ÖZELLİKLERİ)

- VIA PM-133 Çipset
- 5 PCI, 1 ISA yuvası
- Onboard AC97 ses kartı
- 3 DIMM ile 1.5GB RAM desteği
- Soket 370 Pentium III ve Celeron desteği

LEVEL KARNESİ

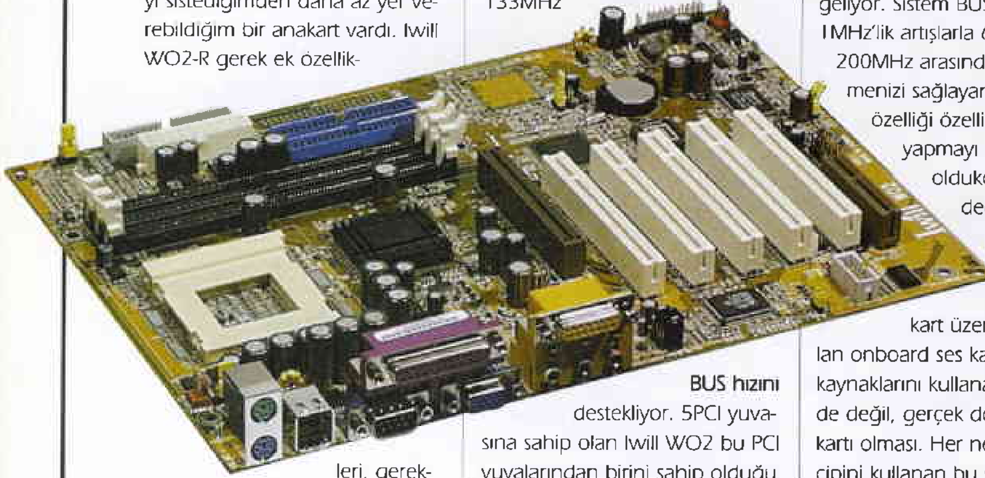
Teknoloji	8
Performans	5
Üretim Kalitesi	8
Fiyat/Performans	7
GENEL	7/10

Iwill WO2

Bilgi İçin İthalat: Pasifik Bilgisayar Telefon: (212) 212 88 55 Fiyatı: 125$

Geçtiğimiz aylarda i815E çipsetli anakartlara genel olarak göz atmıştık. Orada oldukça ilgi çekici olmasına rağmen yer darlığından dolayı sistediğimden daha az yer verebildiğim bir anakart vardı. Iwill WO2-R gerek ek özellikleri, gerekse üretim kalitesine gösterilen özen ile dikkat çekiyordu. Bu ay WO2-R'ın IDE RAID denetleyicisi olmaması dışında tamamen aynısı olan kardeşi eline geçince daha fazla yer vermenin iyi olacağını düşündüm.

Iwill WO2, Intel'in i815E çipsetini taşıyor. Dolayısıyla UltraATA-100, AGP 4X, 133MHz BUS hızını destekliyor. 5PCI yuvasına sahip olan Iwill WO2 bu PCI yuvalarından birini sahip olduğu tek CNR slotu ile paylaşıyor. 3 DIMM yuvasında 512MB'a kadar RAM destekliyor ve on-board ses kartına sahip.



Bunlar zaten i815E'lerin genelinde olan özellikler. Ancak Iwill WO2'yi pek çok rakibinin bir adım önüne taşıyan yanı, küçük ayrıntılara gösterilen özen. Bunların başında Iwill Smart Setting geliyor. Sistem BUS hızını 1MHz'lik artışlarla 66MHz ile 200MHz arasında değiştirebilmenizi sağlayan bu BIOS özelliği özellikle overclock yapmayı düşünenlerin oldukça hoşuna gidecek.

Diğer güzel bir ayrıntı anakart üzerinde kullanılan onboard ses kartının sistem kaynaklarını kullanan AC97 tipinde değil, gerçek donanımsal ses kartı olması. Her ne kadar C3DX çipini kullanan bu ses kartı pek kaliteli olmasa da sistem kaynaklarında boşuna gedik açmaması güzel. Bunların dışında IDE kablolarının söküp takmayı kolaylaştıran etiketleri, oldukça iyi hazırlanmış bir CD gibi detayların hiç biri atlanmamış.

Level'ın Yorumu

Iwill WO2 kaliteli, stabil, gerekli tüm özelliklere fazlasıyla sahip güzel bir anakart. i815E çipsetli bir anakart almayı düşünenler için iyi bir alternatif.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ — Teknik Özellikler
- i815E çipset
- 3 DIMM yuvası ile max 512MB RAM
- 66MHz – 200MHz arası BUS hızı
- 5 PCI, 1 AGP, 1CNR slotu
- Onboard hardware ses kartı
- UltraATA-100 desteği

LEVEL KARNESİ

Teknoloji:	9
Performans:	8
Üretim Kalitesi:	8
Fiyat/Performans:	8
Ergonomi	8
GENEL	8/10

Teac Powermax 500/2

Bilgi İçin İthalat: SKY Telefon: (212) 225 68 08 Fiyatı: 50$

Teac'ın bir parça eski bir hoparlör modeli Powermax 500. Yanlış hatırlamıyorsam geçen senenin ortalarında çıkmıştı. Ancak oldukça ilginç ve kullanışlı bir model. Herhalde az çok tutuldu ki Teac bu modeli yenileyerek PowerMax 500/2 adıyla tekrar piyasaya sürmüş.

Powermax 500/2'nin en ilginç yanı oldukça modüler olması. Her ne kadar 2.1 bir sistem de olsa birkaç kullanım şekli var. Mesela subwoofer ile amfiyi birbirinden ayırabiliyorsunuz. Böylece subwoofer'ı masanın altında amfiyi ise üzerinde tutma şansınız var. Genel ses, bass, tiz ayarları, açma kapama düğmesi ve kulaklık çıkışı amfi üzerinde olduğundan bu oldukça mantıklı bir çözüm. Ama subwoofer'ın ön yüzeyi kumaş kaplı olduğu için çok fazla kirleniyor.

Yan hoparlörün her biri iki parçadan oluşuyor. Bu iki parça ayrılabilir olmasa bile orta eksen üzerinden istediğiniz yöne dönebiliyor. Yan hoparlörlerin iki parça olmasının sebebi üstte tweeter altta ise orta frekans hoparlörlerin bulunması. Aslında bu biraz anlamsız.



Çünkü tweerter'ı başka yöne, orta frakens hoparlörü başka yöne çevirmenin bir mantığı yok.

Powermax 500/2 oldukça kompakt bir set. Özellikle yan hoparlörler çok az yer kaplıyor. Elbette amfinin bir miktar fazla yer kaplaması hoş değil. Ama en azından alçak olduğu için üzerine bir şey koyabilirsiniz.

10.5cm çapındaki subwoofer 12.5 watt gücünde. Bu çap için oldukça iyi bir ses gücüne sahip. Ancak çapın düşük olması ses frekans aralığının sınırlı olmasına yol açıyor. 5.1cm'lik yan hoparlörlerdeki tweeter'lar 1.8cm çapında. Subwoofer ile yan hoparlörlerin dengeli olduğunu söyleyebiliriz.

Level'ın Yorumu

Hem hesaplı, hem kaliteli orta karar bir hoparlör Teac Powermax 500/2. Mucize yaratmıyor belki ama boyuna göre de oldukça iyi ses veriyor. Ama Altec Lansing ATP-3 incelemesinde söylediğim gibi artık iyi bir 2.1 sistem ile karşılaşmak heyecan vermiyor. Piyasada o kadar çok 2.1 hoparlör sistemi var ki artık hiç biri bu kalabalık içinden sıyrılamıyor.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ — Teknik Özellikler
- 2+1 sistem
- Subwoofer 12.5Watt gücünde
- Yan hoparlörler 10watt gücünde
- Magnetik koruma

LEVEL KARNESİ

Teknoloji:	7
Performans:	7
Üretim Kalitesi:	7
Fiyat/Performans:	8
Ergonomi:	7
GENEL	7/10

Inca GeForce2 MX

Bilgi İçin İthalat: Pasifik Bilgisayar Telefon: (212) 212 88 55 Fiyatı: 139$

Geforce2 MX'i ilk incelediğimde fiyat/performans oranı olarak çok iyi olduğu için uzun süre en çok satılan kart olacağını söylemiştim. Ama benim bu öngörümün tersine üretici firmalar bir türlü GeForce2 MX modellerini piyasaya sürmediler. Uzun süre bir karşılaştırmalı GeForce2 MX testi için piyasaya yeterince kart çıkmasını beklediğimi ve sonunda sıkılıp vazgeçtiğimi hatırlarsınız. Şimdi aradan aylar geçtikten sonra bütün firmalar piyasaya GeForce2 MX sürme yarışına girdiler. Sanırım geç de olsa GeForce2 MX'in nimetlerini fark ettiler.

Bu kervana son katılan firma Inca. Piyasadaki rakiplerinin çoğuna göre adı sanı daha az duyulmuş olan Inca genelde daha ucuz ürünler üretmeyi ve alt seviyedeki pazar payında söz sahibi olabilmeyi hedefliyor. Bu yüzden GeForce2 MX onlar için biçilmiş kaftan.



Ancak Inca'nın genelde daha ucuzu hedeflemesine rağmen kaliteden ödün verdiğini söyleyemeyiz. Inca GeForce2 MX genel yapı olarak gayet iyi görünüyor. GeForce2 MX için gereğinden fazla iyi olan fan, kullanılan 7ns'lik Toshiba RAM'ler, hem S-Video hem de composit TV-Out çıkışı bulunması; tüm bunlar Inca'nın rakiplerinden kalite olarak geri kalmadığının göstergesi. Kart üzerinde tek yakınabileceğimiz TV-Out çipinin Chrontel olması. Bu TV-Out'un ara sıra canınızı sıkabileceği anlamına geliyor. Ama şu an en sık kullanılan TV-Out çipi de bu.

3D performansı olarak Inca GeForce2 MX diğer rakiplerine oldukça yakın sonuçlar verdi. Zaten aynı çipseti taşıyan kartlar arasında performans farkı olmamasına alıştık artık.

Benchmark (Inca GeForceMX)

Quake II	
1024x768 16-bit	135,9 fps
1024x768 32-bit	99,4 fps
Quake III	
1024x768 16-bit	67,7 fps
1024x768 32-bit	39,5 fps
3DMark2000 v1.1	
1280x1024 16-bit	3004 mark
1280x1024 32-bit	1949 mark

Level'ın Yorumu

Inca yeni kartı ile ondan beklediğimizin üzerinde bir performans gösteriyor. Tabii bunu sağlamak için fiyatını da yüksek tutmak zorunda kalmışlar. Bu da Inca GeForce2 MX'in rakipleri ile fiyat olarak yarışma da zorluk çekebileceği anlamına geliyor.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ — Teknik Özellikler

- NV11 grafik Çipi
- 175MHz çekirdek hızı
- Saniyede 350milyon pixel işleme
- 32MB 7ns SDR-RAM

LEVEL KARNESİ

Teknoloji:	7
Performans:	6
Üretim Kalitesi:	7
Fiyat/Performans:	8
GENEL	7/10

Hitachi GD-7500

Bilgi İçin İthalat: Ölçsan Telefon: (212) 280 97 61 Fiyatı: 108$

Geçen ay incelediğimiz üç DVD-ROM'un ardından bu ay da Hitachi'nin son modelini inceliyoruz. Her ne kadar son çıkan model de olsa Hitachi GD-7500 16X değil 12X hızında. Yani geçen ay incelediğimiz üç DVD'den de 4X daha yavaş. Ama bu sadece DVD okuma hızı için geçerli. Bunun dışındaki diğer tüm kriterlerde Hitachi rakipleri ile aynı değerlere rakip. Bunların başında da 40X CD-ROM okuma hızı geliyor.



Geçen ay da üzerinde bir parça durduğumuz bir konuya burada daha geniş değinmek istiyorum. DVD okuma hızları sürekli artıyor. Peki biz gerçekten bu kadar yüksek DVD okuma hızına ihtiyaç duyuyor muyuz. Her şeyden önce şu an DVD-ROM'lar sadece film izlemek için kullanılıyor. Ve film izlemek için 4X bir DVD yeterli. Oyleyse şu an pratikte piyasadaki tüm DVD sürücüler 4X DVD okuma hızı olarak çalışıyor. Çünkü 16X'e zaten hiç ihtiyacımız olmuyor. Gelecekte DVD'lerin kullanım alanı genişlerse, mesela dergiler CD yerine DVD çıkar, oyunlar DVD formatında olur programlar DVD'lere kaydedilirse bu yüksek hızların bir anlamı olacak. Ama o ana dek 12X DVD okuma ile 16X DVD okumanın bize bir farkı yok.

Benchmark (Hitachi GD-7500)

DVD-ROM Okuma Performansı	
Ortalama Hız	8.4X
Rasgele Erişim	122ms
CPU Kullanımı (4X)	%22
DVD-ROM Okuma Performansı	
Ortalama Hız	29.9X
Rasgele Erişim	95ms
CPU Kullanımı (46X)	%4

Level'ın Yorumu

Hitachi GD-7500'ü ilk elime aldığımda 4X geriden geldiği için baştan kaybettiğini düşünmüştüm. Ama tüm bu değerlendirmeleri yaptıktan sonra durum çok değişiyor. Çünkü GD-7500 bizim için daha önemli olan kriter CD-ROM okumada rakipleri ile aynı performansı veriyor. Üstelik 50$ daha ucuz. Bence bu onu diğerlerinden daha cazip kılar.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ — Teknik Özellikler

- 12X (16.2MB/sn) DVD okuma hızı
- 40X (6.0MB/sn) CD okuma hızı
- 120ms erişim hızı (DVD)
- 90ms erişim hızı (CD)

LEVEL KARNESİ

Teknoloji:	7
Performans:	8
Üretim Kalitesi:	8
Fiyat/Performans:	9
Ergonomi:	8
GENEL	8/10

Windows'u Baştan Kurmak

Windows'u baştan nasıl kuracağını bilmeyenler için küçük bir rehber.

Bugüne dek Ace's Zone'da daha çok, zaten bilgisayarlar konusunda az çok bilgisi olan okurlara yönelik yazılar yazdım. Ama pek çok kişi bu sayfayı sadece bir kesime ayırmış olmamı eleştirdi. Açıkçası bende buna katılıyorum. Bu yüzden ara sıra Ace's Zone'da daha basit konularda işleyeceğiz. Ama kurallarda değişiklik yok. Burada yazılı olanları uygularken sizin, bilgisayarınızın veya dosyalarınızın kaybından sorumluluk almıyorum. Ben size nasıl yapacağınızı anlatacağım. Ama yaptığınız hatalardan siz sorumlusunuz.

Bu ay adım adım Windows'umuzu silip baştan kuracağız. Hepimizin arada bir yapması gereken bir şey bu. Windows zamanla fazla yüklenip yavaşladığından bence yılda en az iki kere yapılmalı bu işlem. Ayrıca çözemediğiniz çok ciddi problemlerle karşılaştığınızda da sorunu çözmenin en kısa yolu bazen yeniden Windows kurmaktır. Windows'u baştan kurmanın üç adımı vardır. Birincisi hazırlık, ikincisi silme ve üçüncüsü ise kurulum.

Hazırlık işleminde dikkat etmeniz gereken iki şey var. Birincisi kişisel dosyalarınızın güvenli bir yere yedeklenmesi. Kişisel dosyalarımız neler? Mesela Word dökümanlarımız, e-maillerimiz, konfigürasyon dosyalarımız, MP3'lerimiz, Internet'ten download ettiğimiz ve bize ileride tekrar gerekecek olan şeyler. Bunlardan mailler ve ICQ contact list'i gibi bir kısmını bulmak bir parça zor olabilir. Bunlarla ilgili olarak yan taraftaki kutuya bir göz atın. Ama diğerleri zaten belirli yerlerdedir. En güzeli bu tip dosyaların tümünü masaüstünde toplamak. Daha sonra işe masaüstünü başka bir yere kopyalamak. Bu başka yer kesinlikle Windows'unuzun bulunduğu hard-disk olmamalı. Çünkü o hard-disk'e format atacağız. Eğer baştan akıl edip hard-diskinizi iki ayrı bölüme ayırdıysanız ikinci bölüm en ideal yer olacaktır. Aksi takdirde başka bir bilgisayar, CD yazıcınız varsa CD'ye kaydetmelisiniz. Eğer hiç bir şey bulamazsanız mecburen hard-diskte kalacak ama biz hard-diske format atmak yerine bütün dosyaları tek tek sileceğiz. Bu da fazladan birkaç saatimizi alacak.

Hazırlık işleminin ikinci ayağı eski Windows'u silmeden önce yenisini kurmak için gerekli malzemelerin elimizde olup olmadığını kontrol etmek. Sırasıyla şunların elimizde olduğundan emin olun: Windows açılış disketi; Windows Cd'si; Windows seri numarası; kuracağımız programların Setup CD'leri veya dosyaları.

Eğer kişisel dosyalarımızı güvenli bir yere aldıysak eski Windows'u imha işlemine başlayabiliriz. Açılış disketini takın ve Windows'u DOS'tan CD-ROM desteği ile başlatın. Daha sonra [Format C:] yazın (köşeli parantezleri yazmayın sakın). Size emin olup olmadığınızı soracak. Acele etmeyin ve son bir kez her hangi bir kişisel dosyanızı unutup unutmadığınızı düşünün. Eminseniz E'ye basarak formatı başlatın. Size sonunca hard-diskin adını girin.

Bu arada bilgisayarınızı reset'lemenize gerek yok. Format bitince Windows kurulum Cd'sini takın. Daha sonra sırayla [d:], [cd win98], [kur] komutlarını DOS'tan girin. Eğer CD sürücünüzün harfi D değilse ilk komutta onu değiştirin. İngilizce Windows'lar için kur yerine Setup yazın.

Kur başlar başlamaz Scandisk devreye girecek. O işini bitirince ilk bir iki gereksiz soru ve çıkacak ve ardından şifreyi yazacaksınız. Daha sonra windows'a ne tip bir kurulum istediğinizi sorduğunda Normal'i veya özel'i seçip devam edin. Özeli seçenler gönüllerince Windows bileşenlerini ekleyip çıkarabilir. Baştan Normal'i seçip daha sonra bileşenleri kaldırıp ekleyerek aynı şeyler yapmak da mümkün. Daha sonra Windows yedek bir başlangıç disketi yaratacak. Eğer bunu yapmasını istemiyorsanız sizden disket istediğinize iptal'i tıklayın.

Windows geriye kalanı yapacak. Sizden arada bir tek tarihi düzeltmenizi isteyecek. Her şey bitip de Windows'a Hoşgeldiniz yazısı çıktıktan sonra sırayla anakartın INF sürücüsü (varsa), ekran kartı sürücüsü, ses kartı sürücüsü ve diğer donanımların sürücülerini yükleyin. Daha sonra Direct X ve DirextX Media'yı kurun. Bundan sonr sık kullandığınız veya sevdiğiniz programları yükleyerek devam edebilirsiniz.

```
Microsoft(R) Windows 98
   (C)Copyright Microsoft Corp 1981-1999.

C:\WINDOWS>cd command

C:\WINDOWS\COMMAND>format c:

WARNING, ALL DATA ON NON-REMOVABLE DISK
DRIVE C: WILL BE LOST!
Proceed with Format (Y/N)?
```

Zor Bulunan Dosyalar

Mailler: Mailleri bulmak için çok kolay bir yöntem vardır. Outlook Express veya hangi mail programını kullanıyorsanız açın. Yerel Klasörler'e sağ tık yapıp yeni klasörü seçin. Daha sonra bu klasör "gubarurakkak" gibi çok alakasız bir isim verin. Bu klasöre her hangi bir maili kopyalayın veya taşıyın. Daha sonra ve programı kapatın. Başlat'tan Bul'a gidip az önce verdiğiniz ismi C:'de taratın. Verdiğiniz isimde bir dosya bulduğunu göreceksiniz. Eğer Outlook Express kullanıyorsanız bu dosya muhtemelen .dbx uzantılı olacaktır ve Windows>Application Data altında bulunacaktır. Bulunan dosyanın bulunduğu bütün klasörü yedekleyin. Yeni Windows'unuzu kurduktan sonra aynı şekilde bir klasör açıp bir mail kopyalayıp programı kapatın ve verdiğiniz isimdeki dosyaları tanıtın. Yine dosya bulunacak. Bu sefer dosyanın bulunduğu yer daha önceden yedeklediğiniz dosyaların kopyalanması gereken yer. Tüm bu işlemleri adım adım ve dikkatlice yaparsanız maillerinizde hiçbir değişiklik yaşanmamış olacak.

ICQ: Gerek tutuğu history gerekse contact list yüzünden ICQ'yu yedeklemelisiniz. Ama siz her ihtimale karşı yeni Windows kurulumuna başlamadan önce adress book'unuzu bir yerlere save edin. ICQ'nun silinmesini engellemek için tüm kişisel dosyalarınızı nereye yedekliyorsanız bütün ICQ klasörünü oraya taşıyın. Yeni windows'u kurduktan sonra yedeklediğiniz ICQ klasörünü tekrar program Files'ın altına geri taşıyın. Daha sonra normal setup'ından ICQ'yu eski klasörünün üstüne kurun. Hesabınızı yükleyince eski database'inizde gelecektir. Eğer gelmezse database converter'ı çalıştırın.

CDPlayer.ini: Eğer müzik CD'lerini dinlerken isimlerini yazmak gibi bir huyunuz varsa Windows altındaki bu dosyayı da yedekleyin. Yoksa onca şarkı ismini baştan yazmak zorunda kalırsınız.

DONANIM PAZARI

Bu ay Donanım pazarı için oldukça hareketli geçti. Özellikle RAM'lerdeki fiyat düşüşleri ve piyasaya yeni çıkan donanımlar her üç sistemimizi de upgrade etmemizi sağladı. Bu ay 15" monitörlere veda etmenin vaktinin geldiğine karar verdim ve ekonomik sistemimizde 17"e geçti.RAM miktarı da 128MB'a çıkınca fiyatı bir parça yükselmiş oldu ancak ekonomik sistemimiz artık oldukça güçlü. İdeal sistemimizde ise 256MB RAM'in keyfini yaşıyoruz. Gerçi 256MB biraz fazla gözüküyor ama 192MB gibi ara bir değerde RAM seçmek daha mantıksız olacaktı. Süper sistemimiz ise GeForce2 Ultra'nın gelişiyle 3D performansını baya arttırdı. Elbette fiyatını da.

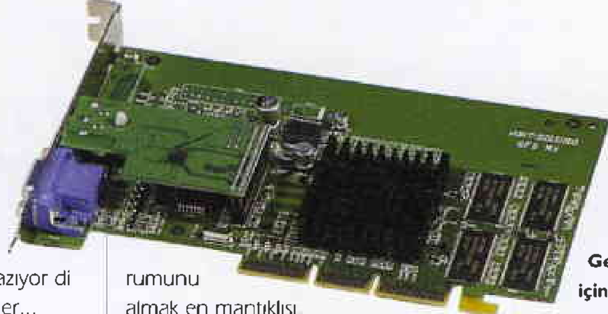
Sistem	Ekonomik	İdeal	Süper
Ana Bileşenler			
İşlemci	AMD Duron 600MHz 4K/Arena/Çizgi/Ufotek/Genpacom: 85$	AMD Athlon 750MHz 4K/Arena/Çizgi/Ufotek/Genpacom: 160$	AMD Thunderbird 1GHz 4K/Arena/Çizgi/Ufotek/Genpacom: 515$
Anakart	MSI KT133 4K Fiyatı: 112$	ABIT KT7-RAID Delegate/Genpacom Fiyatı: 140$	ABIT KT7-RAID Delegate/Genpacom Fiyatı: 140$
Bellek	128MB PC-100 SDRAM Fiyatı: 57$	256MB PC-100 SDRAM Fiyatı: 114$	256MB PC-100 SDRAM Fiyatı: 114$
Hard-disk	15GB Quantum Fireball LM Empa/Karma Fiyatı: 109$	30GB Quantum Fireball LM Empa/Karma Fiyatı: 169$	45GB IBM Deskstar IBM Fiyatı: 240$
Ekran Kartı	Winfast GeForce2 MX Leadtek/Genpacom: 120$	Winfast GeForce2 MX TVOut Leadtek/Genpacom: 135$	Creative GeForce2 Ultra TET Fiyatı: 509$
Monitör	17" Philips 107E Empa/Multimedya Fiyatı: 205$	17" Nec FE700 Genpacom Fiyatı: 265$	19" Nec FP950 Genpacom Fiyatı: 715$
CD ve DVD-ROM	Sony 48X Empa/Karma/Pampa Fiyatı: 40$	Hitachi GD-7500 Olcsan Fiyatı: 105$	Pioneer 16X DVD Slot-In Multimedya Fiyatı: 140$
Ses kartı	Aztech PCI 288-Q3DII Albim Fiyatı: 29$	Creative SB Live! DE 5.1 Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 85$	Creative SB Live Platinium Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 185$
Modem	Apache V90 Int. Multimedya Fiyatı: 41$	Diamond Supra 56e Karma/Multimedya Fiyatı: 63$	Diamond Supra Memory Karma/Multimedya Fiyatı: 101$
Kasa	Genius Venus Boğaziçi/Multimedya Fiyatı: 69$	Elan Vital T-5 Çizgi Elektronik Fiyatı:64$	Elan Vital T-10 Çizgi Elektronik Fiyatı: 80$
Klavye ve Mouse	Genius Venus'e dahil	Microsoft Value Pack Microsoft Fiyatı:30$	Microsoft IntelliEye ve Elite Keyboard Microsoft Fiyatı:80$
Hoparlör	Genius Venus'e dahil	Creative DTT2200 Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı:135$	Creative DTT3500 Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı:345$
Floppy	Fiyatı: 10$	Fiyatı: 10$	Fiyatı: 10$
Toplam fiyat	877$	1475$	3178$
Yan Ürünler			
TV kartı	Avermedia TVPhone 98 Multimedya Fiyatı:65$	Avermedia TVPhone 98 + FM Multimedya Fiyatı:80$	Hauppaupage TV Bilgitaş Fiyatı: 110$
Yazıcı	HP 840C HP Fiyatı:130$	HP 970cxi HP Fiyatı:320$	HP 970cxi HP Fiyatı:320$
Tarayıcı	Acer ScanPrisa 640U İhlas, Acer Fiyatı:79$	Acer ScanPrisa 640U İhlas Acer Fiyatı:79$	HP Scanjet 4200CU HP Fiyatı:150$
CDRW	Yamaha 8424 Multimedya/SKY Fiyatı:200$	Plextor 12x10x32 SKY Fiyatı:290$	Plextor 12x10x32 SKY Fiyatı:290$
Web Kamerası	Avermedia Multimedya Fiyatı: 69$	Philips Vesta Pro Boğaziçi/Karma Fiyatı:83$	Creative Webcam GO Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı:139$

Firma Telefonları

4K	(0212) 259 38 00	Empa	(0212) 599 30 50	Leadtek Türkiye	(212) 366 05 74
Bilgitaş	(0212) 275 10 70	Genpacom	(0212) 320 10 50	Multimedya	(0212) 216 45 68
Boğaziçi	(0212) 217 29 29	HP	(0212) 224 59 25	SKY	(0212) 225 68 08
Datagate	(0212) 288 53 11	İhlas Acer	(0216) 317 96 50	TET	(0212) 256 35 32
		Karma	(0212) 239 32 00	Ufotek	(0212) 336 61 23

Teknik Servis

Bu ay teknik servis köşesini yine sevgili Onur hazırladı. Baktık geçen ayın cevapları sevilmiş böyle devam edelim dedik. Zaten gençlerin elinden tutmak onların önünü açmak lazım. Yoksa biz de günün birinde herkesin arkasını döndüğü bir dinazor olur çıkarız. Ayrıca insanın yanında yetişen gençlerin geliştiğini, kendi dergilerini, kendi köşelerini yazdığını görmesi gibi güzel bir şey yok (gören de 50 yaşındayız sanır). Ama bu onları başıboş bırakacağımız anlamına gelmiyor. Ben ve ölümcül parantezlerim hala iş başındayız.



GeForce2 MX Upgrade için iyi bir seçenek

Selam,

Nasılsın? Umarım Metal Gear'la işler iyi gidiyordur. Çünkü o oyunun her şeyini biliyorum. Takıldığın bir yer olursa (tüm Level okurları için) be_snake@hotmail.com adresine yollayabilirler. Neyse benim şu anda PII 266, 64 RAM, 32MB Savage 4, 3.2GB harddisk özelliklerinde bir makinam var. Sorularım;

1. Benim monitöre bu aralar bir şeyler oldu. Bazen rengi bozuluyor sadece mavi renk oluyor. Ben de tabii ki sinirden moranyorum. Etrafta manyetik alan var diye yanındaki iki tane 160w kolonları kaldırdım. Ama bazen yine oluyor. Ne yapmam lazım? Yoksa monitörümü değiştirmem gerekecek.

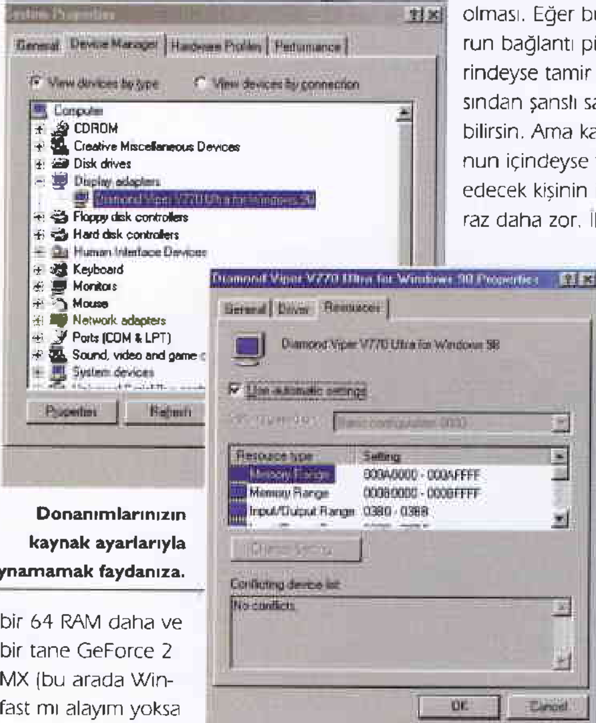
2. Bu aralar elime 250 dolar kadar para geçecek. Bu parayla bir 64 RAM daha ve bir tane GeForce 2 MX (bu arada Winfast mı alayım yoksa Asus mu?) almayı düşünüyorum. Sence iyi mi? Yoksa işlemciyi mi upgrade etsem? Ama bu sefer de anakart değiştirmek zorunda kalırım. Sence ne yapayım?

3. Creative internal modemler nasıl? Bir bilgin var mı?

4. Sinan abi bu ay yazıyor di mi? Ona hayırlı teskereler...

Mailime son veriyorum, başarılar dilemiyorum, bırakın biraz da öbür dergiler para kazansın... To be continued... Solid Snake 16m

Bahadır Ekinci



Donanımlarınızın kaynak ayarlarıyla oynamamak faydanıza.

LEVEL Selam,

Ben iyiyim. Tuğbek Metal Gear'ı bitirdi turşusunu bile kurdu. İstersen suyundan bir bardak da sana yollayalım. Diğer dergilere yolluyoruz da... (Onur çok ayıpl)

- Kolonları kaldırdığına göre geriye iki sebep kalıyor. İlki monitöründen ekran kartına görüntüyü taşıyan kablonun herhangi bir yerinde sorun olması. Eğer bu sorun bağlantı pinlerindeyse tamir açısından şanslı sayılabilirsin. Ama kablonun içindeyse tamir edecek kişinin işi biraz daha zor. İkinci olasılık ise monitörünün içinde bir sorun olması ki bu daha büyük bir sorundur. Her iki ihtimalde de bir tamirciye gösterip yorumunu almak en mantıklısı. Tavsiyem monitörün özellikle 3 yaşından büyükse değiştirmen.

- RAM ve Ekran kartı performansını işlemciden daha fazla arttıracaktır.

- Creative alana kadar başka modemler var.

- Yazacak, yazıyor, yazdı. Tabii hamlamış, uzun sürüyor.

Selamlar Tuğbek

Hemmen konuya dalıyorum. Ben iki bilgisayarı birbirine bağlamak ve multiplayer oyun oynamak istiyorum. Bunun için elimde bilgisayarlara takılıp yüklenmiş iki adet LAN kartı ve kablosu var ama bilgisayarları birbirine bir türlü bağlıyamıyorum. Direct cable connection'dan deniyorum "diğer bilgisayar açık mı?","kabloyu taktın mı?","niye takmadın?","salak mısın nesin kardeşim tak da öyle gel" gibisinden laflar diyor. Senden isteğim bana şu bağlantı nasıl yapılır ayrıntılarıyla anlatman. Şimdiden teşekkürler ve yayın hayatınızda başarılar diliyorum.

Saygılar Squal

LEVEL Selam,

Kontrol edilmesi gereken birkaç şey var. Hızlıca sıralıyorum. Sen denersin. Öncelikle kablona güvenmelisin. Kabloda sorun olabilir. Zaten Cross Cat5 kullanman gerektiğini biliyorsundur sanırım. İkincisi kartların doğru yüklü olup olmadıkları. Bunları kontrol ettikten sonra gerekli olan protokolleri yükle. Oynadığın oyuna ve kullandığı protokole göre değişir ama sen ne n'olur n'olmaz diye özellikle NetBEUI, TCP/IP ve IPX/SPX protokollerinin ethernet kartın için yüklü olmasına dikkat et. Yazıcı ve dosya paylaşımını açık tut. En son bilgisayar tanımlarına da bak. Onlarda da değişik bir karakter olmasın. Hepsi doğruysa Ağ Komşuların-da birbirinizi ve kendinizi görmelisiniz. Yine de olmuyorsa ethernet kartlarını kaldırıp yukardaki maddeleri baştan sıra ile yap. Direct Cable Connection sağlıklı bir bağlama yöntemi değildir. (Zaten paralel port üzerinden yapılır- TÖ) Onunla fazla vakit harcama.

Merhaba Tuğbek Bey,

Dergi manyak bir hal almış hepinizi kutlarım. Ama şu web sayfasını açın artık. Çatlamak üzereyim. Bir de bir şeyler soracağım,

- Tuğbek abi Metallica'dan hoşlanır mısınız?

- Peki Metallica solisti James'i tanır mısınız?

- Peki onun sakal şeklini bilir misiniz?

Bence yaparsanız sizin karizmaya karizma katar. Zaten yakışıklılık var bir de sakal oldu mu...

- Diğeri 10. ayda GIsetup 'ın yeni çıkarttığı beta driverlar'dan söz etmiştiniz onların yeni versiyonları geldi (mi acaba?).Ve geldiyse nereden anlarım.

Şimdilik bu kadar. Şimdiden teşekkür ve başarılarımı sunarım

Saygılarımla, Mert

LEVEL Selam Mert,

Senin için Tuğbek'le röportaj yaptım (Oyuna getirildim- TÖ).

- Eskiden... Hala severim ama benim favorim David Bowie.

- Niye ben ayda mı yaşıyorum ki tanımayayım?

- Eskiden biraz daha farklıydı sanırım. Ama herkes bilir.


Slot DVD'lerden korkmanız için hiç bir sebep yok.

- Hayda... Arkadaşlar ben bu halimden memnunum. 6 sene sakal bıraktım bırakın biraz da böyle dolaşayım. Yaşamımda hiç mi değişiklik olmasın?

- Eğer OpenGL sorunlarınız yoksa yeni OpenGL sürücüsü yüklemeyin. Ama adres aynı www.glsetup.com . Yeni bir versiyon da yok. Zaten nadiren çıkar.

Selam Tuğbek;

Sana birkaç sorum olacak.

1)Benim Pentium 233MMX, 96MB Ram, 8MB Sis 6326 ekran kartlı bir bilgisayarım var. Bilgisayarımı son 1-2 ay daha kullanabilmek için overclock yapmaya karar verdim (malum lise 2. sınıftayım, seneye ÖSS illeti var da..). Ancak Internette bunun için hiçbir program bulamadım. (Download.com'da bile yok) Overclock yapmak için bildiğin herhangi bir program var mı? Bu programın web sitesinin adresini verir misin?

2)Bir de DirectX 8.0'ı Internetten indirdim ancak kurmak için tereddüt ediyorum. Acaba Directx 8.0 Red Alert 2 gibi o sürümden önce çıkmış oyunlarda sorun yaratır mı? Yoksa rahatlıkla Install edebilirmiyim? Ekran kartımda bir sorun çıkarır mı?

Teşekkürler..

Giray "the Nitrogen"

LEVEL Selam Giray,

- İşlemcini overclock etmek için FSBUS hızını yani sistem ana frekansını değiştirmelisin. Ama bu işlem RAM ve PCI yuvalarının da hızını değiştireceğinden sorun çıkarabilir. Bu iş için kullanabileceğin bir program yok. Ekran kartlarında ise overclock'un hangi kart için olduğu önemli. Yine genel olarak Powerstrip kullanabilirsin. Download etmek için www.entechtaiwan.com adresine git. Ama bu ekran kartını overclock etmesen bence daha iyi.

- DirectX 8 yükleyebilirsin. Hatta hemen yükle.

Selamlar Tuğbek,

Bende TVPhone98 w/VCR TV kartı var. Bir kayıt yaparken sesi kaydetmiyor. Ses kartım da Creative Live Value. Nasıl hem ses hem de görüntüyü kaydedebilirim? Yardımcı olursan çok sevinirim.

Buğra KAPTAN

LEVEL Selam,

Tv kartından çıkan ses kablosunu ses kartının line-in girişine tak ve ses kayıt ayarlarında line-in'i açık tut. Bu şekilde sesi de kaydedebilirsin.

Selamlar,

Ben derginizin bir okuruyum. Derginizi beğeniyle takip ediyorum. Size birkaç sorum var, yanıtlarsanız memnun olurum.

1.IRQ nedir?

2 Low Level format nedir?

3 Arkadaşımın bilgisayarı çöktü açarken DOS açılıyor ve yazılar çıkıyor ne yapmamız gerekiyor?

4 Internetten nasıl telefon görüşmesi yapabilirim? Yanıtlarınızı bekliyorum. Yayın hayatınızda başarılar dilerim...

Hüseyin Ünal İstanbul



Jukebox oldukça güzel bir alet olsa gerek.

LEVEL Selam Hüseyin,

- IRQ, Türkçesi "Kesme İsteği" anlamına gelen Interrupt Request kelimesinin kısaltılmışıdır. Basit bir dille donanımların çalışırken veri yollarının çakışmaması için uygulanan bir adresleme sistemidir. Bu sistemle donanımlar birbirlerini engellemeden sıra ile uygulamaları gerçekleştirir.

- Low Level format hard-disk'ler içindir. Hard-diskin daha küçük bir ebatla çalışmasına yol açar ve kesinlikle tavsiye edilmez ama bazı sorunların giderilmesinde (normal format işlemediğinde mesela) mecburen yapılır.

- O ne demek? Format atın :)

- Buddyphone, Mediaring gibi programlar IP üzerinden görüşmeyi sağlayabilir. Mevcut 56K modemlerle 0.2 saniye gibi ufak gecikmelerle konuşmayı sağlayabilirsiniz. Bunun dışında yurt dışında internetten ev telefonlarını aramayı sağlayan sistemler de var.

Sayın Onur,

sorular: 1.Benim işlemcim AMD K6-2 bunu AMD DURON yapsam iyi olur mu?

2.Her oyunda bir süre sonra ses kesiliyor neden olabilir?(Bazı oyunlarda alt+tab yapınca ses geri geliyor.)

3.Ekran kartımın özelliklerini nereden anlayacağım?

Kolay gelsin,byeee

LEVEL Selam,

1. Tabii ki paran varsa neden olmasın?

2. Ses kartının sürücülerini güncellemelisin. (DirectX'ini güncellemek de işe yarayabilir- TÖ)

3. Bu işi yapan benchmark programları var. DirectX'in içinde DirectX tools adlı bölümden veya 3DMark tarzı programlarla anlayabilirsin.

Selam,

Derginizi çok beğenerek okuyoruz. Özellikle Ace's Zone'da ki ayarlarla ilgili yazılar çok güzeldi. Ama artık bu tip şeyler yazmıyorsunuz. Ben özellikle Aygıt Yöneticisinin nasıl kullanıldığını öğrenmek istiyorum. Burada pek çok donanım var. Bunların hepsi benim bilgisayarımda ki donanımlar sanırım. Burası donanımlar için en ince ayarların yapıldığı bir yer mi? Burada pek çok ayar var ama hepsi şifreli sayılar gibi ve pek bir şey anlamadım. Ne gibi değişiklikler yapsam performansım artar?

Bu arada ben bir Nomad JukeBox almayı düşünüyorum. Kesin karar vermeden önce siz de inceleyin sizin de fikrinizi almış olayım dedim. Ama bir türlü incelemediniz. Özel bir sebebi var mı?

Son sorum Pioneer DVD'ler ile ilgili. Bunlar slot olduğu için kolay bozulur diyorlar. Bir de küçük CD'leri bu E-Pack'leri falan okumuyormuş. Ne diyorsunuz? Ben bir tane 16X Pioneer almayı düşünüyorum ama aklım karıştı.

Kerem İçöz



OpenGL setup illaki yapmanız gereken bir Update değil.

LEVEL Merhaba Kerem,

Aygıt yöneticisi yüklü olan donanımlarının listelendiği yerdir. Ayrıca bize her hangi bir donanımda sorun olup olmadığını da gösterir. Kaldırmak istediğin bir donanımı buradan kaldırabilirsin. Senin ayar olarak düşündüğün şeyler ise sistem kaynakları. Onları kurcalamanı tavsiye etmem. Çünkü genelde o ayarları Windows kendisi atar ve bu işi inana bizden iyi yapar.

Elden geldiğince test merkezine gelen bütün ürünlere dergide yer vermek istiyoruz. Ama bazen o kadar çok ürün yığılıyor ki her ürün dergide kendine yer bulamıyor. Mecburen daha çarpıcı olanlara yer veriyoruz. Vaziyet böyleyken bir ürün lütfedip de test merkezine hiç gelmezse elbette hiç incelenmiyor.

Ben slot-in bir DVD kullanıyorum uzun süredir ve henüz tık etmedi. Bence bu konuyu dert etmene gerek yok. Ama küçük CD'leri okumama konusunda haklısın. CD'yi atıyorsun sürücüye ve uçup gidiyor. Eğer bu durum senin kafanı çok kurcalıyosa ve senin istediği Slot olması değil öncelikle Pioneer olmasıysa piyasada tray versiyonuda var. Onu da alabilirsin.

İşte geçtiğimiz ayın en çok okunan on kitabı (Kaynak: www.pandora.com.tr)

1. Acı Bilgi Enis Batur
2. Aşk Hikayeleri Mine G. Kırıkanat
3. Mahrem Elif Şafak
4. Yüzüncü Ad: Baldassere'nin Yolculuğu Amin Maalouf
5. Bütün Hikayeleri I Edgar Allan Poe
6. Büyük İskender II: Anadolunun Kapıları Valeri Massimo Manfredi
7. Sıcak Külleri Kaldı Oya Baydar
8. Aşkın Zembereği ve Uyandığında Kadın Hala Yanındaydı
9. Parıldayan İnsanlar/Tamili 2. Kitap David Eddings
10. Kızıla Boyalı Saçlar Kostas Mourselas

Ve işte geçtiğimiz ayın en çok dinlenen 10 albümü (Kaynak: www.billboard.com)

1. tp-2.com R-Kelly
2. Stankonia Outkast
3. Chocolate Starfish And The Hot Limp Bizkit
4. The Dynasty Roc La Familia Jay-Z
5. All Taht You Can't Leave Behind U2
6. County Grammar Nelly
7. Charlie's Angels Soundtrack
8. The Mart, Tom And Travis Show Blink 182
9. Awake Godsmack
10. Creed Human Clay

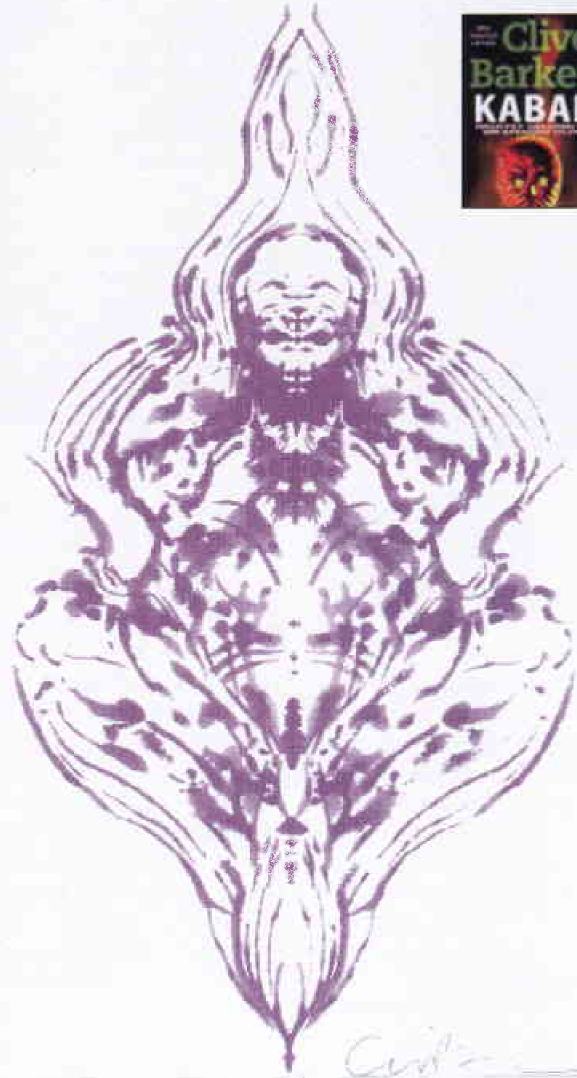
Uzun zamandır merakla beklenen 7. MTV Avrupa Müzik Ödülleri 16 Kasım'da sahiplerini buldu. Sunuculuğunu Wycleaf Jean'in üstlendiği gece de Robbie Williams, Moby, U2, Backstreet Boys, Bomfunk MC's, Guano Apes, The Spice Girls, Jennifer Lopez, Kylie Minogue, Ronan Keating ve Ricky Martin sahne aldılar. Ödüller ise şöyle: En iyi erkek şarkıcı: Ricky Martin, En iyi kadın şarkıcı: Madonna, En iyi albüm: Eminem, En iyi şarkı: Robbie Williams

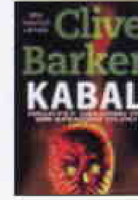


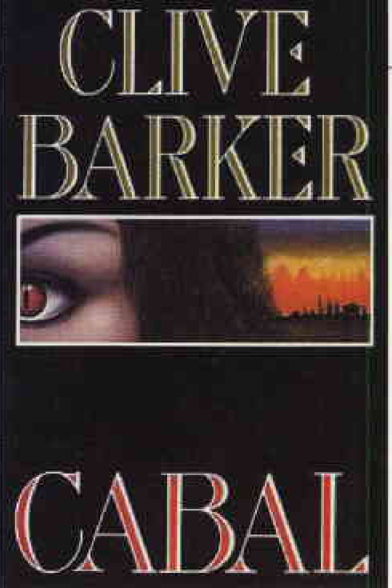
Rock DJ, En iyi RnB: Jennifer Lopez, En iyi rock grup: Red Hot Chili Peppers, En iyi grup: Back Street Boys, En iyi yeni çıkış yapan: blink 182, En iyi pop grup: All Saints, En iyi dans müziği Madonna, En iyi klip: Moby (Naturel Blues), Free Your Mind ödülü: OTPOR, En iyi Hip Hop: Eminem, En iyi UK ve Irlanda grubu: Westlife.

Placebo, yeni, albümleri Black Market Music'in tanıtım turnesi kapsamında Türkiye'ye geliyor. 9 Aralıkta Hilton Convention Center'da gerçekleşecek olan konserin bilet fiyatı 16 milyon olarak belirlenmiş ve Vakkoramalar, Switch Club (Beyoğlu), Zihni (Kadıköy) ve Shades (Ankara) noktalarında satışa sunulmuş.

Clive Barker
Kabal







Herhalde ortaokul veya lise yıllarında Stephen King'in kitabını okumayan öğrenci neredeyse yoktur. Senelerdir en üstte yer alan Stephen King'in Clive Barker hakkındaki düşüncelerini okuduktan sonra yazıya neden King ile başladığımı daha iyi anlayacaksınız. "Korku edebiyatının geleceğini gördüm... Adı Clive Barker'dı" ve "Clive Barker o kadar iyi yazıyor ki, tam anlamıyla dilimin tutulduğunu söyleyebilirim. 1952 yılında Liverpool'da doğan Barker'ı yazar, yönetmen ve ressam olarak nitelendirmek yanlış olmaz. Kariyerine kendi tiyatro grubu için yazdığı oyunlarla başladı. Özellikle Şeytanın Tarihi isimli oyunu başarılı bir sezon geçirdi. Daha sonra Books of Blood ile gelen başarı ise yazarın adının duyulması için yeterli oldu.

1987 yılında Clive Barker'ın The Hell Bound Heart isimli romanından uyarladığı cinsel bir alt-metine dayanan, son derece kanlı, sadomazoşist eğilimli Hellraiser'ın senaristliği ve yönetmenliği ile film dünyasına da adım attı. Hellraiser ile gerçek bir korku ikonu yaratan yazarın ülkemizde en çok tanınan filmi ise Candyman yani Şeker Adam'dır (Sakın bu ismi üç kere tekrar etmeyin!). Yazarın bir diğer önemli özelliği ise kitaplarındaki çizimleri tamamen kendi hazırlamasıdır. Romanlarında, korku öğelerinin süslemesinden kurtularak kendi yarattığı alternatif ya da başka dünyalara geçiş yapan Clive Barker, fantastik olarak adlandırdığı kavrama yaklaşıyor. Yazarın Türkçe'ye çevrilen Lanetlenme Oyunu, Kabal ve Galilee isimli romanları Macerapeset Kitaplar tarafından yayınlanmaktadır.

Kabal yazarın okuduğum ilk ve aynı zamanda uzun zamandır okuduğum ilk korku romanı. Size konusunu veya içeriğini anlatmak istemiyorum çünkü bu kitabın havasını bozabilir. Bu nedenle sadece kitabın arkasındaki kısmı size aynen aktarıyorum:

Bir gün masumların canını alan eli kanlı bir katil olduğunuzu öğrenseydiniz, ne yapardınız? Dünya üzerinden sığınabileceğiniz hiçbir yer yoksa, sevdiğiniz kadınla birlikte olmak için hiçbir şansını kalmamışsa, ölüm çözüm olabilir mi?

Boone doktoru Decker'den bir katil olduğunu öğrendiğinde önce ölmek ister ama ölüm bile onu reddettiğinde kendisi gibi olanların yani canavarların tek sığınağı olan Midian'a gider. Midian yarı ölülerin, Gecedölü'nün evidir. Booene burada hiç beklemediği bir biçimde eski bir Tanrı'nın elçisi olduğunu öğrenecek ve bir kadının aşkıyla kendisinin kim olduğunu anlayacaktır.

Clive Barker'ın anlatmaya çalıştığı fantezi normlarına tam anlamıyla uyan bu kitap için Sunday Independent "Yoğun bir erotizme sahip sürükleyici bir öykü..." ve People "Bir yandan bakarsanız, basit bir korku hikayesi ama öte yandan toplum ve toplumdan dışlanmışlara dair derin bir hikaye... eşine ender rastlanır. Güçlü bir fantezi.

Stephen King hayranları için Stephen King'i hayran bırakan yazarın bir kitabını okumanın mükemmel bir tecrübe olacağından eminim. Yatmadan önce kapıları kilitlemeyi ve yatağın altına bakmayı unutmayın...

Kadir Tuztaş

Charlie'nin Melekleri
Charlie's Angels





Her sezon eski bir sinema filmi yenilenir (Bu arada Exorcist'tan sonra bilim kurgu filmlerinin babası 2001: Bir Uzay Efsanesi de sinemalara geliyor. Benden duymuş olun)veya zamanında çok tutulmuş bir televizyon dizisinin filmi hazırlanarak sinema severler verilir. Daha sonra biz de bunları bir güzel seyrederiz. İşte bunların en son sürümü olan Charlie'nin Melekleri Millenium Edition sinemalarımızda gösterime girdi. Filmin konusu ise şöyle:

Knox Technologies şirketinin kurucusu Eric Knox (Sam Rockwell) ofisinden kimliği belirsiz kişilerce kaçırılır. Knox yeni bir yazılım üretmiştir. Yaptığı bu çalışma, parmak izi tekniklerinden çok daha ileri düzeyde analizler yapan, yanlış kişilerin elinde amacının dışına çıkılarak felaketlere yol açabilecek (Filmin daha heyecanlı olabilmesi için) özelliklere sahiptir. Bu buluş, bilim dünyasında devrim yaratacak bir ses tanıma cihazıdır. Knox'un kaçırılması üzerine Knox şirketinin başkanı, Vivian Wood (Kelly Lynch) kendisine yardım edecek kişileri bilmektedir. Bunlar, seksi dedektifler Natalie (Cameron Diaz), Dylan (Drew Barrymore), Alex (Lucy Liu) ya da bizim bildiğimiz isimleriyle Charlie'nin Melekleri. Melekler işe Knox'un en büyük rakibi Red Star Systems'ın sahibi Roger Corwin'in peşine düşmekle işe başlarlar. Böylece seksi dedektifler kılık değiştirmek, dişiliklerinden başka silah kullanmayan bu güzel bayanlar dövüş sporları gibi yeteneklerine baş vurarak verilen bu görevin altından kalkmaya çalışırlar.

Haftalarca tekme ve yumruk atma yanı dövüş teknikleri üzerine ders alan bu bayanlar insanlar üzerinde orijinal meleklerin yarattığı etkiyi verebilecekler mi bilinmez ama eleştirmenleri pek memnun edemedikleri açık. Ancak bu bayanların hayranları, katıksız aksiyon severler ve en önemlisi hala Charli'nin yüzünü görebilmek ümidini içinde barındıran nostalji severler için kesinlikle kaçırılmaması gereken bir film.

Hücre
Trhe Cell



Seri, esrarengiz cinayetlerin işlendiği günlerde psikolog Catherine Deane (Jennifer Lopez), yeni bir transandantal bilim sayesinde komada olan bir çocuğu dünyaya ve acı çekmekte olan ailesine döndürmeye çalışmaktadır. Zor ve riskli bu çalışma onu çok yormasına rağmen vazgeçmez.

Ancak seri cinayetler işleyen katil Carl Stargher (Vincent D'Onofrio) benzer şekilde komaya girer, FBI Ajanı Peter Novak (Vince Vaughn) son ümidi olan Catherine'e başvurur ve ondan düşünmesi bile ürkütücü olan şeyi ister. Catherine, Stargher'ın çılgın aklının içine girecek ve onun korkunç ve ölümcül ininin yerini tespit edecektir. Çünkü katilin son kurbanı hala hayattadır ancak bir hücrenin içinde ölümü beklemektedir.

Catherine cesur davranarak daha önce hiç kimsenin gitmediği bir yere gitmeyi kabul eder - bir katilin zihninin derinliklerindeki garip sırların içine. Ancak bu zihin onun daha önce deneyimlediği herşeyden çok farklıdır çünkü o kadar kötü, o kadar güçlü, öyle canavarca görüntüler ve düşüncelerle doludur ki Catherine'in bu işten akıl sağlığı bozulmadan kurtulma şansı neredeyse yoktur. Stargher'ın korkunç ve şaşırtıcı dünyasının içinde Catherine onun sanal avı haline gelmesine karşın yırtıcı bir hayvan olmanın ne demek olduğunu öğrenir...



Jennifer Lopez'in deyimiyle Kuzuların Sessizliği tarzından bir his uyandıran film daha üst seviyede bir yaratıcılığa sahip, ancak bu düşünce bile acaba bu filmin oyuncuları Jodie Foster ve Anthony Hopkins olsaydı acaba Hücre nasıl bir film olurdu sorusunu akıllara getiriyor. Bu film üzerinde özellikle durulması gereken birkaç nokta var: Görsellik ve orijinal konu. Film süresince devam eden halisünasyonlar ve kullanılan kostümler sizleri hayrete düşürerek koltuğunuza yapıştırabilecek kadar etkili. Sonuç olarak bu filmi izlemenizi tavsiye etmek için Jennifer Lopez'i ve değişi konusunu bir kenara bırakarak sadece görselliğin bile yeterli olduğunu söylemem lazım.

Kadir Tuztaş

Beatles hayranları Kasım ayında iki sürpriz ile karşılaştı. Beatles grubunun şarkılarının derlendiği "1" isimli albümün 13 Kasım'da piyasaya çıkması ile beraber internette sayısız Beatles si-



tesi bulunmasına rağmen dünyanın ilk resmi Beatles sitesinde EMI, Parlophone ve Apple adlı plak firmaları; Paul McCartney, George Harrison ve Ringo Star'ın yanısıra John Lennon'un eşi Yoko Ono'nun da çalışmalara bizzat katkılarının bulunduğu açıklandı. www.thebeatles.com adresinden ulaşılabileceğiniz site bir müzeyi andırıyor ve içerisindeki bilgiler ile sadece Beatles tarihine değil o zamanın kültürüne de ışık tutuyor.

Soğuk kış günlerinin (!?, en azından tarih itibari ile) yaklaşması ile içimizi ısıtacak bir çok albüm arka arkaya piyasaya sürüldü: U2: All That You Can't Leave Behind, Blink 182: The Mark, Tom And Travis Show, Fatboy Slim: Halfway Between The Gutter and The Star, Soulfly: Primitive, Radical Noise: Plan-B. Kafayı yememek işten bile değil.

MTV ve Rolling Stone tarafından yapılan "En iyi 100 şarkı" anketinin sonucuna göre Yesterday 100 parça arasından en iyisi seçildi. Bunu sırasıyla Rolling Stones: Satisfaction, Nirvana: Smells Like Teen Spirit, Madonna: Like a Virgin ve Micheal Jackson: Billie Jean takip etti.

Aralık ayına girmek demek, yeni yıla, dolayısı ile yılbaşı kutlamalarına yaklaşıyoruz demek. Beyaza kaplanmış şehirlerin üzerinde ren geyiklerinin çektiği uçan arabası ile kırmızı kıyafetli, beyaz sakallı ton ton amcamız dolaşıp sağa sola hediyeler bırakır mı bilmeyiz ama, şundan eminiz ki, yılbaşı hazırlıkları nedeniyle ay sonuna doğru mağazalar da sıkışıklıklar, hatta fiyat artışları olacaktır. Kötü süprizlerle karşılaşmamanız için alışverişlerinizi ve özellikle yolculuk rezervasyonlarınızı ay başından yaptırmanız gerektiğini hatırlatmayı Level olarak görev biliriz. Ne de olsa, insan oyunların başına oturdumu hayatı unutuyor.

Bizden Hikayeler

Berker ve Cem: Fezada Amele Olmak





Onlar uzlaşamayan ikili, onlar barışamayan dostlar, savaşamayan düşmanlar, onlar yaşlı kurtlar. Derginin sağında solunda birbirlerine sataşmayı bırakmaları için özel bölüm açtık, kozlarını paylaşsınlar diye.

CEM: Berkerciim, Dünyadan gelen son fıkrayı duydun mu?

BERKER: Yok. Ne duyacam. Burada canımızı dişimize takmış inşaat yapıyoruz. Harç karıştırıyoruz, tuğla taşıyoruz, kum eliyoruz, canına yanım. Fıkra duyacak halimiz mi kaldı.

CEM: Dinle bak:

Dünyanın en gelişmiş ülkeleri bir araya gelmişler. En son teknolojilerle üretilmiş bir bilgisayara bütün ülkelerle ilgili verileri yüklemişler ve sormuşlar:

"Dünyanın sahibi kim olacak?" Bilgisayar uzun sure bilgileri değerlendirmiş ve büyük an gelmiş. Nefesler tutulmuş. Bilgisayar, sonucu yazıcıya göndermiş.

"Türkiye" Herkes şaşırmış. Mutlaka bir yanlışlık olmuştur düşüncesiyle ayniısoruyu bir kez daha sormuşlar Bilgisayar uzun sure çalıştıktan sonra sonucu yazıcıya göndermiş:

"Türkiye" Tüm dünya şoka girmiş. Birisinin aklına "niye?" diye sormak gelmiş ve bilgisayara sormuşlar.

"Niye?" Bilgisayar sonucu hiç düşünmeden göndermiş. "Herkes bir gün uzaya çıkacak ve dünya Türkiye'ye kalacak."

BERKER: NIHAHAHAHAARARHARHARHAR.... Olum çok iyimiş bu.

CEM: Hahahhaha. İyi fıkra ama iş yapma vakti geldi. Astrohidrolik mikroparçacık kalkanının ivme düşürücü zarını kaplamamız lazım. Ustabaşı, iki saat içinde istasyonun bütün dış cephesi zarla kaplanmış olacak demişti.

BERKER Hay ben onun usta başı gibi! Yahu nereden geldik buraya, herifler her haltı bize yaptırıyor. Bu arada az kenara çekil be oğlum, geldin bindin gene tepeme, monitörü göremiyorum... Yaw kaçılsana!

CEM Olm zaten kümes gibi yerdeyiz, yer çekimi de yok. Sen bi de sigara mı içiyosun? Git dışarıda iç şu zıkkımı be.

BERKER Dışarıda mı içeyim? Cem iyi misin? Kafanı felan vurmadın ya? Dışarısı neresi oğlum?! Canına yandığımın gezegeninin yörüngesinde turluyoruz kaç aydır zaten, canım burnuma geldi, bırak bari sigarama karışma! Ne oldu, hani Mars görevi için bizi seçeceklerdi? Adamlar bizi oturttular burada yörüngeye, sabah akşam amelelik yaptırıyorlar! Biz kek gibi çalışırken herifler yan modülde parti veriyor, bilmem dikkatini çekti mi? Ortamın maymunu olduk burada gibime geliyor benim...

CEM Ben de uzay elbisesinin içinde onca saat terledikten sonra kapsülün içinde şöyle özgürce nefes almak istiyorum. Seninkisi hak da benimkisi patlıcan mı? En azından pencereyi aç olm. O yan kapsüldeki partiyi de şimdi basıp hepsini teker teker dövücem.

BERKER Bak hâlâ pencere diyor, aç diyor. Yarabbim bana sabır ihsan eyle! Şimdi açacam pencereyi, uçacan gidecen uzay ortamına o olacak! Tamam, tamam, bu bitince başka yakmam, alırsın nefesini. Halt vardı geldik buraya, aşağıda insan suratı görmekten bunalmıştım zaten, şimdi hamur teknesi kadar yerde bir sürü dingille sıkış tıkış itiş dur işin yoksa. Hiç diilse aşağıda motoruma binip dere tepe kaçarcasına uzaklaşabiliyordum, burada onu da yapamıyorum. Offff, sıkıntı bastı beni!...

CEM Olm, o zaman ne aradın NASA'yı masayı da fezada amelelik yapmak için başvurdun. Beni de sürükledin buralara.

BERKER Lan dümbük, sen demedin mi, ara baba Nasa'yı, kaçalım ortamlardan, diye? Şimdi niye yan çiziyon? Ayrıca ben zaten ne bulacağımı biliyordum, sen derdine yan. Ama yalanım yok, ben de sıkıldım bu amele muhabbetinden, en kısa sürede atmosfere girelim de dağa bayıra verelim kendimizi.

CEM Ya oooof. Olm neden geri dönelim. Dünyadaki cücüğü dürük, tohumu bozuk insanlar yüzünden kaçmadık mı buraya? Bak uzaydayız, bir uzay gemisi içindeyiz. Yıldızlar da orada bizi bekliyor. Tek ihtiyacımız olan, kaptanı, pehlivanlar gibi kafa kola almak. Sonra uzak yıldızlara doğru şöyle bir "corniye" girelim diyorum.

BERKER Yaw iyi diyosun da, bu meret gemilerin o kadar uzağa gidecek ne yakıtı ne de hava rezervi var. O işi nasıl halledecez?

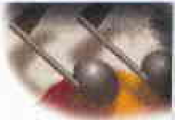
CEM Ohoo olm, sen de ne kadar ayrıntıların adamısın böyle ya. Bazan, düşünmeden davranmak gerekir. Hangi yıldıza gidelim. Alfa sentauriye mı yoksa Barnards Stara mı?

BERKER Eh peki, ama sonra cek cük etme gemide yiyecek tükenirse, tamam mı? Fakat önce yapmak istediğim bir şey var...

CEM Sormaya çekiniyorum...

BERKER Yok canım, önemli bir şey diil. Sadece şu yan modülü basıp içerdekileri eşşek sudan gelene dek dövecem. Nıhahahahaa....

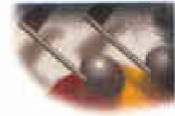
Onlar huzur arayan iki kafadar. Kafa kafaya vermiş iki eski kurt. Kimbilir daha neler çevirecekler. Artık uzay da güvenli değil. Bundan sonra gökyüzüne bakarken dikkat edin. Yıldız sandığınız küçük bir parıltı, Berker'in yer darlığından veya Houstondaki ukalalardan bıkıp İstasyonun penceresinden aşağı attığı 22 inç bir monitör olabilir, hızla üzerinize doğru yaklaşan...



Soundtrack
Charlie'nin Melekleri

Ben hatırlamam ama bir zamanlar bir dizi yayınlanırmış televizyonda, bu dizi yayınlandığında sokaklar boşalırmış. Charlie'nin Melekleri Farah Fawcett, Jaclyn Smith ve Cheryl Ladd o zamanlar fırtına gibi esmişler erkeklerin yüreklerinde ve düşmanlarının korkulu rüyası olmuşlar. Cazibelerinden ve bilek güçlerinden başka silah kullanmayan bu hatunlar ilk yayınlanışından 14 sene sonra, 2000 yılında sinema salonlarına fırtına gibi giriyorlar. Tabii ki aksiyon yüklü bu filme yakışır, 80'lerden 2000'e köprü kuran bir albüm ile. Toplam 15 parçadan oluşan ve insana aksiyon hissi veren albümde kimler yok ki... Albümün açılış parçası Independent Woman Part 1 haricinde Destiny's Child bir parça daha seslendirmiş, bunun haricinde Apollo 440'nin dizinin tame müziğini remixlediği parça Charlie's Angels 2000, bu aralar kendi yeni albümünü piyasaya süren Fatboy Slim - Ya Mama, 80'lerden hatırlayabileceğiniz Dee-Lite – Groove Is In The Heart, Aerosmith – Angle Eye's, Sir Mix-A-Lot – Baby Got Back... Sonuç: Hareketli müzikten hoşlanan herkese hitap eden süper bir toplama albüm.





Placebo
Black Market Music

Aralık ayında tek bir konser için Türkiye'ye gelecek olan Placebo'nun 2000 yılı imzalı albümü Black Market Music hayranlarının beğenisine sunuldu. Kendi isimlerini taşıyan ilk albümleri rakipleri arasından rahatlıkla sıyrılan ve önceki albümleri ile zirveye oturan Placebo bu albümle de çizgisini koruyacağa benziyor. Müziklerindeki olgunlaşmanın artık şekillendiğini gösteren Black Market Music ile artık kendi çizdikleri yolda ilerlediklerini kanıtlıyorlar. Açtıkları yolda kendilerin sonra gelenlere etkileyecek bir sound yakalayan grup ilk albümlerindeki sadeliğin ve Indie Rock'ın getirdiği içtenliği kısmen kaybetmiş olsalar da kendi yollarında ilerliyorlar. Albümde "Every you; Every Me" kadar ön plana çıkacak parçalar olmasa da özellikle "Black Eyed" ve "Special K" gibi parçaların üzerinde durulabilir. Albümden çıkan ilk single ve albümün giriş şarkısı olan "Taste In Men" Black Market Music hakkında fikir veriyor. Saatlerce sıkılmadan dinleyebileceğiniz bu albümü The Times grubun baş yapıtı olarak nitelendirmiş.





The Offspring
Conspiracy Of One

Americana'yı çıkardıktan sonra bir süre çıkan klipler haricinde sessizliğe gömülen grup Conspiracy Of One ile raflardaki ateşi tekrar yükseltecek gibi görünüyor. Çıkış aşamasından itibaren çeşitli spekülasyonlarla (İlk olarak Internet yayınlanacağı, daha sonra Download eden ilk kişiye 1 milyon Dolar verileceği gibi) ile zaten kendinden oldukça bahsettiren albüm bir çok eleştirmen tarafından 2000 yılının en iyi rock albümü olarak gösteriliyor. İlk albümleri Smash'dan sonra bir çok değişiklik yaşayan grubun, yaptığı müzik ve yakaladıkları sound kesinlikle değişmeden kalan tek şey. Toplam 13 parçadan oluşan bu albümde rock ile punk arasında bol bol gidip geleceksiniz. Albümün Intro'dan sonra giriş parçası olarak adlandırılabilecek "Come Out Swinging" Conspiracy Of Me'deki en sağlam punk parçası: Bass ve gitar kullanımı haricinde sözleri hem provoke hem de punk ruhunu aynı anda yansıtıyor. Albümde özellikleri hızları ile göze çarpan diğer albümler ise Vultures, Want You Bad, Special Delivery. 2000 yılının ve Offspring'in en iyi albümünü almak için illa ki grup hayranı olmanıza gerek yok.



BİR KARA GÜL ÖYKÜSÜ


Gökhan Habiboğlu & Batu Hergünsel

Bu aralar ne oynuyorlar?

Sudden Strike
Elite Force
Chicken Run

Selam dostlar ! Biliyorsunuz, Arka Bahçe Yayıncılık, FRP dünyasının "best-seller"ları sayılan Dragonlance romanlarını Türkçe olarak yayımlamaya başladı. Çok geçmedi, Ankira Yayıncılık da Ravenloft dünyasının romanlarını dilimize çevirme işine girişti. Kimileri Dragonlance'in epik ortaçağ atmosferini, kimileri de Ravenloft'un gotik korku öykülerini sevecekler-dir. Bense her iki dünyanın sınırında duran bir karakterden bahsetmek istiyorum : AD&D'nin belki de en ünlü kötü adamı Lord Soth'dan !

"Vampire of the Mists-Sislerin Vampiri"nin (geçen ayki kültür sayfalarından hatırlayacağınız gibi) Türkçe'sinin piyasaya çıkması ve "I Strahd-Ben Strahd" ve "Knight of the Black Rose-Kara Gül Şövalyesi"nin sırada olduğunu öğrenmem üzerine Soth'un öyküsünü hatırlatmakta yarar gördüm. Bilenleriniz vardır, onlar lütfen bu ay beni mazur görsünler.

Lord Soth aslında Dragonlance'e ait bir karakterdi. Anlatacaklarımın tamamı da Dragonlance dünyasının anakarası olan Ansalon topraklarında yaşandı. Daha sonraları firma nedense Soth'un hava değişikliğine ihtiyacı olduğuna karar verip onu Ravenloft'a transfer etti. Bu nedenle "Kara Gül Şövalyesi" Ravenloft serisinin kitapları arasında yer alıyor ve Soth'un Ravenloft dünyasına geçişini anlatıyor. Bunu da açıklığa kavuşturduktan sonra öyküye başlayayım isterseniz :



GÜL KIRMIZIYKEN...

"Cataclysm" adlı büyük felaketten, tanrıların gazabının boşanmasından, göklerin kızıla boyanıp Istar kentinin üzerine düşen bir dağla okyanusa gömülmesinden çok önceydi. Lord Soth'un ailesi, Solamnia'nın yönetimde söz sahibi ailelerinden biriydi ve kuşaklar boyunca şövalyelik geleneğini sürdürdükleri için onlara ait topraklar Knightlund olarak bilinirdi. Kayıtlar, Soth'un amcalarının çoğunun salgınlar sırasında öldüğünü yazar. Hayatta kalan babası ise bir şövalye değil, kilise görevlisiydi. Çeşitli dedikodular onun bayanlara karşı bir zaafı olduğunu ve zaman zaman sevgili eşine sadakatten uzaklaştığını fısıldarlar. Ama baba Aynkell Soth, sağduyulu bir adamdı ve bu söylentilerin onurlu görevini zedelediğini görüyordu. Oğlu erişkin bir delikanlı olunca emekliye ayrıldı ve inzivaya çekildi. O andan sonra da kendisi hakkında hiçbir dedikodu işitilmedi.

Bazı kaynaklar Soth'un tek çocuk olduğunu, bazıları ise üvey kardeşlerini öldürdüğünü iddia ederler. Ancak bunlar da birer söylenti olmaktan öteye gidemediler. Bilinen gerçek, genç Soth'un uzun bir süre boyunca yeminlerine bağlı yaşadığı, iyiliğin büyük ve soylu bir savaşçısı olduğudur. Adalet ve özgürlük için savaştı ve Solamnia şövalyelerinin en yüksek mertebesi olan Gül Şövalyeleri arasına katılma onuruna erişti. Kalbi saf, ruhu temizdi. Kendi kalesini kurma zamanı geldiğinde onu kırmızı bir güle benzeyecek şekilde inşa ettirdi.



BİR ELF'E AŞIK OLMAK

Zaman geçti, soylulardan birinin kızı ve tek çocuğu, Korinne'li Leydi Gladria, Lord Soth ile evlendirildi. Ama Leydi kısırdı. Kendi hanedanını kurma düşleri yavaş yavaş solan Soth, karısından soğumaya başladı. Kendine yürekten bağlı on üç adamıyla birlikte toprakları üzerinde adaleti sağlamak için at koşturuyor, belki de kendini mutsuz yuvasından bu şekilde uzak tutuyordu.

Soth, Palanthus'daki şövalye konsülüne yaptığı bir yolculuk sırasında bir grup ogre'nin elf genç kızlarına saldırdığını gördü. Kızlar, "Paladine'in1 Kutsanmış Kızları" unvanını kazanmak üzere yola çıkmışlardı. Soth kızları ogre'lerin elinden kurtardı ve en gençleri, Isolde Denissa'nın da gönlünü kazandı. Dargaard Kalesi'ne Isolde ile dönen Soth da , belki kaderin bir oyunu olarak, belki de hizmetkarı Caradoc'un oyunları sonucu kısa sürede ona aşık oldu.

Leydi Gladria'nın bu gizli aşka karşı tavrı bilinmez. Belki kıskançlık ve öfkeden kendi kendini yedi, belki de Soth'un ona çocuklar verebilecek birine sahip olduğunu düşünüp tanrılara şükranını sundu. Tutumu ne olursa olsun, uzun sürmedi. Leydi Gladria bir hastalıktan hayata veda etti. Bazıları Gladria'nın aslında doğuracağı bir çocuğu olduğunu ve onu aldırmaya çalışırken öldüğünü, bazıları da cinayete kurban gittiğini öne sürüp kanıt olarak bedenindeki kanı gösterdiler. Elbette bu iddialar da havada kaldı ve Leydi Gladria'nın cesedi yakılarak uğurlandı.

Soth genç Isolde'yi karısı olarak kabul etti ve Isolde de kendisini Leydi Gladria'nın ölümünden sorumlu tutan söylentilere





aldırmaksızın Soth'a adadı. Kısa süre sonra Isolde hamile kaldı ve Soth'un hevesle beklediği çocuğu Peradur dünyaya geldi.

Lord Soth'un evlilik yeminine bağlı kalmadığına dair kanıtlar Solamnia Şövalyeleri'nin önüne geldiğinde şövalyeler Dargaard'ı kuşatıp adalet talebinde bulundular. Soth onları reddederek kalede kaldı, orada kendi yaşamını sürdürmeye devam etti.

KEHANET

Bu sırada Ansalon'un en güçlü kenti durumundaki Istar'da yönetimi elinde tutan rahip kral, güç delisi rahipleri bir araya getirmeye, büyücülere baskı yaparak güçlerinin odak noktası olan kulelerinin bazılarını ele geçirmeye başlamıştı. Solamnia Şövalyeleri ise o sıra organize olmaktan o kadar uzak ve Istar'ın ekonomik gücüne o kadar bağımlıydılar ki, rahip krala karşı direnme şansları pek yoktu. Zaman geçti, gerçek rahipler bir daha dönmemek üzere daha üst bir boyuta göç ettiler. Halk arasında rahip kralın onları tek tek öldürdüğü ve cesetlerini yok ettiği inancı yayıldı. Kendini tanrı haline getirip diğer tanrıları yönetmek isteyen rahip kralın yaptıkları onların öfkesini Istar üzerine çekti. Kehanetin söylediği gibi tanrılardan Cataclysm'in yaklaştığını gösteren on üç işaret geldi. Ama aradan uzun yıllar geçmiş ve kehanet birçoklarınca unutulmuştu. On üç işaret, hemen hiç kimsenin dikkatini çekmeden geldi, geçti.

Cataclysm'in yaklaşmaya başladığı sıralarda Soth yaptıklarından pişman oldu ve günahlarının affı için bir şans diledi. Isolde'nin Mishakal'a2 yalvarmalarının sonucu olarak Paladine, Soth'a affedilmesi için bir seçenek sundu : Soth, Istar'ın rahip kralının tanrıları kızdırarak neden olacağı büyük felaketi gördü. Eğer kendisini feda ederse dünyayı bu büyük felaketten kurtarabileceğini de ...

ŞÖVALYENİN DÜŞÜŞÜ

Isolde'nin aşkından aldığı güçle görevi kabul eden Soth yola koyuldu. Ancak yolda karşılaştığı Isolde'nin eski yol arkadaşları, onun Soth'la olan ilişkisini önleyememenin verdiği utancı gidermek istiyorlardı. Soth'u yolundan döndürmek için Isolde'nin ona karşı olan ihanetleriyle ilgili yalanlar uydurdular. Öfkeden deliye dönen Soth, "bu inançsız kaltağa" haddini bildirmek üzere görevinden geri döndü.

Dargaard Kalesi'nde Isolde'yle yüz yüze gelen Soth, onu ihanetle suçladı. Ona vurmak üzere ileri atıldığı sırada Cataclysm patlak verdi. Salondaki büyük avize sarsıntının etkisiyle yere düştü ve ortalık yanmaya başladı. Alevler içinde kalan Isolde, kucağında bulunan Peradur'u, kurtarması için Soth'a uzattı. Ama Soth öfkeyle ona sırtını döndü. Bunun üzerine Isolde onu lanetledi. Soth'un kalesi ve zırhı kömür gibi karardı, kendisi bir yaşayan ölüye dönüştü, sonsuza kadar dünyada kalmaya, kendi ahmaklığının ölümüne neden olduğu her can için azap dolu bir ömür sürmeye mahkum oldu. Karanlık toprakları Darklund adını aldı. Bu felaketi hazırlayan elf kızları durmadan yas tutan banshee'lere3 dönüşüp Soth'un tahtının çevresinde dönmeye başladılar. Ona bağlı kalan on üç şövalye, Soth'un kötülükleri sonucunda iskelet savaşçılar haline geldiler. O günden sonra Soth, Kara Gül Şövalyesi adıyla anılmaya başladı.



İşte böyle. 358 yıl sonra, Palanthas Savaşı'nın (ki Mavi Leydi Savaşı diye de bilinir)sonlarına doğru Soth'un etrafı gizemli sislerle sarıldı. Sis dağıldığında artık Ravenloft'taydı. Ama bu, başka bir hikaye ve onu anlatmak şimdi olanaklı değil. Yalnızca çok uzaklara gitmiş olsa da Soth'un adının Ansalon'da hala pek çoklarını ürkütmeye yettiğini bilin ve tüm bunlardan kıssadan hisse filan beklemeyin sakın, dediğim gibi, bu sadece bir kara gül öyküsü...

Batu & Gökhan

1 Paladine : Dragonlance dünyasının altı iyi tanrısının en büyüğü. "Ejderha Lordu Paladine" diye de tanınır.

2 Mishakal : Paladine'den sonraki en güçlü iyi tanrıçadır. Paladine'in karısı ve danışmanıdır. "İyileştiren El Mishakal" adıyla da bilinir.

3Banshee : Öldüren çığlığıyla ünlü bir AD&D yaratığı.

Not : Bu öykü, Margaret Weis & Tracy Hickman'ın Dragonlance Campaign Setting içinde bulunan Book of Ansalon'undan çevrilmiştir (Lord Soth & Dadaşları resmi Keith Parkinson'a aittir.). İlgilenenler Edo van Belkom'un "Lord Soth"unu internetten sipariş edebilir ya da Ankira Yayıncılık'ın James Lowder'ın "Knight of the Black Rose" adlı eserini Türkçe olarak yayımlamasını beklemeye başlayabilirler!

Sarılmak, Öpüşmek ve Kızlar

Aşk öyle bir duygu ki, insanlara zamanı, yeri, yanınızdan geçip giden hayatı unutturabiliyor, çoğu kez de insanları komik duruma düşürebiliyor. Ama konumuz bu değil.

Cem Şancı

Bu aralar ne oynuyor?

Master of Orion 2
Conquest of the New World
Zeus

Yıllar önce, bir otobüs durağında okuluma gitmek üzere otobüs beklerken, hemen yanımda küçük bir tartışmaya başlayan bir çiftin küçük tartışmasının, sonu ayrılıkla biten büyük bir kavgaya dönüştüğüne şahit olmuştum.

Çoğunlukla, tarafların sakin bir yer bulana kadar tartışmaya ara vermeleri ile sonuçlanan bu "sokaktaki tartışmalar"ı o günden bu yana ilginç bulurum ve gördüğüm yerde tüm işimi bırakıp, farkettirmeden tartışmayı dinlemeye çalışırım. Bu davranışımın ya da merakımın nedenleri uzun, ayrı bir yazının konusu ama bu ay içinde dergiye yetişmeye çalıştığım yoğun günlerden birinde, bir üniversitenin yanındaki otobüs durağında etraflarındaki herkesi unutup elleri kollarıyla tartışmaya başlamış çiftleri görünce otomobili hemen sağa çekip, durağa koşuverdim. "Bu sefer neyle karşılaşacağımı, hangi sorun hakkındaki -yaşanmış- deneyimlere tanıklık edeceğimi" merak ederek çifti dinlemeye başladım. Yüksek sesle, bağırarak tartışmıyorlardı ama yanlarında olduğum sürece dinleyebiliyordum. (Kendimden utanmalıyım aslında.)

AY İNANAMIYORUM! NABER ŞEKER?

Aslında herşey çok sıradan, hem bir ilişkiyi yürütmeye çalışıp hem de getirdiği sorumlulukları taşımak istemeyen, nispeten "teenage" tarzı bir sorundan ibaretti. Yani iki taraf da mutlu edilmek istiyorlardı ama ikisi de karşısından bir şeyler yapmasını bekliyor, birbirlerini dinlemiyor, sadece konuşuyorlardı. Buna "teenage" sorunu derim çünkü ileri yaşlardaki, çoluk çocuk sahibi insanlarda daha az görülmesine karşın, lise, üniversite çağında sıkça karşılaşılır. Çünkü insanoğlu aslında doğduğu andan itibaren ailesi tarafından koruma altına alınan, yaşamak, ihtiyaçlarını gidermek ve mutlu olmak için sadece ailesinden "istemek" zahmetine katlanmaya alışmış bir canlıdır ve aile koruması altından çıkıp, başka insanlarla ilişkileri derinleşmeye başlayınca (mesela flört) o alışkanlıkla, "mutlu edilmeyi ister". Tartışmalara dikkat edin, genellikle "Ben şunu istedim, bunu istedim, şöyle dedim ama sen onu yapmadın. Şunu vermedin, bunu yapmadın vs..." gibi şeyler duyacaksınız. Tartışmaların "Bunu istiyorsun, şuna ihtiyacın var, bunları yapmalıyız, şunları konuşmalıyız ama benim şu anda verebileceklerim şunlar şunlar şunlar. Anlayamadığım, tahmin edemediğim, istediğin başka ne var. Seni nasıl mutlu edebilirim?" şekline gelmesi için henüz bir miktar zaman vardır ve bu sürede bir çok ilişkinin bittiği bilinir. Neyse, bunları başka zaman tartışırız anlatmak istediğim çok farklı bir konu. Aslında komik bir oyun.

Bu kavgayı dinlerken, dikkatimi çeken şey kavga değil, durağa gelen veya durakta araçtan inip okula giden öğrencilerden bazılarının bu çifti tanıyor olmaları sebebiyle durup selam vermeleri idi. Şimdi gözünüzün önüne getirmeye çalışın, bir kız sevgilisi ile şiddetli sayılabilecek bir tartışmanın ortasında ve aniden bir arkadaşı, Şengül, çıkıp geliyor, "AAA naber?" diyor çiftin yanında geçerken. İşte bu noktada, sevgilisi ile tartışan kızda inanılmaz değişiklikler yaşanmaya başlıyor. O sinirli, gözü kararmış kız gidiyor, aniden gülücükler dağıtan ve Şengül'le sarılıp öpüşmeye başlayan, neşe için de bir kız geliyor. Sonra Şengül "yarın görüşürüz derste" diyip otobüsüne binip gidiyor ve kızımız yeniden kaşlarını çatıp sevgilisi ile tartışmaya başlıyor.

İşin garibi, erkeğin arkdaşları da yanlarından geçerken selam veriyorlar ama belki bir tartışma yaşandığını gördüklerinden sadece çekingence bir el kaldırıp, çifti yalnız bırakarak yollarına devam ediyorlar. Kavgayı dinlemeyi bırakıp (zaten iki dakikada bir gerçekleşen şap şup öpüşmeler ve sarılmalardan, konunun bütünlüğünü kaybetmiştim... Bir sinemada filmin arasına iki dakikada bir "on dakka ara" girdiğini düşünmeye çalışın. Anlarsınız beni.) kızların sarılıp öpüşmelerini izlemeye başlamıştım. Aklıma lise yıllarım geldi.

AMAN DA AMAN! KİMLER GELMİŞ!

Eminim hepiniz anlatacaklarımı yaşıyorsunuz veya mışsınızdır. Sabah dokuzda okuluna gelip sınıfına giren bütün kızlar, daha paltolarını asıp çantalarını bırakmadan, hemen sınıftaki diğer kızların büyük bölümü ile sarılıp öpüşmeye başlarlar. Bunun nedenini asla anlamaşımdır ama evet, kızlar birbirlerine sarılıp öpüşmekten ve bunu her yerde, her ortamda sergilemekten büyük zevk almaktadırlar. Sabahkine benzer bir öpüşme ve sarılma (hatta bazıları abartıp, otuzsekizbuçuk yıldır görmedikleri annelerine sarılıyormuş gibi sarılırlar birbirlerine...) faslı da akşam okul çıkışında yaşanır. Genellikle okul dışına kadar birlikte yüründükten sonra, servise binmek veya eve gitmek üzere yolların ayrılma vakti geldiğinde, kalabalığın içinde hüzünlü ve gösterişli bir sarılma, şapur şupur öpüşme gösterisi sergilenir.

CİYYYYAAAAK! GELMİYCCEN SANIYODUM! CİİİYYAAAKKK!

Gelelim bu sarılma ve öpüşme fasıllarının en ilgincine. Eğer hala öğrenciyseniz, bu anlattığıma dikkat edin, mutlaka göreceksiniz. Pazartesileri, kızlar için ciyaklayarak sarılma ve öpüşme günüdür. Özellikle ilk ve orta öğretimde, pazartesileri İstiklal Marşı okunması zorunlu olduğundan herkes, sabahları bahçede veya okul salonunda toplanır ki, koskoca iki gün boyunca birbirini görmemiş olan kızlar, törenden önce okula gelip, sırasına giren her kızla hemen, ciyaklayarak, sarılıp öpüşmeye başlarlar. Yeni gelen arkadaşın boyununa atlanır ve sıkı sıkı sarılıp, ayrı kalınan iki (sayıyla 2) günün hasreti, özlemi kırılmaya çalışılır. Bu anlattıklarım sadece öğrenci kızlar için geçerli değil elbette. Sokakta, işyerinizde, her yerde görebilirsiniz otuzsekizbuçuk yıldır görüşmemiş iki arkadaş gibi sarılıp öpüşen kızları.

Bir yorum yapmak için yazmadım bu yazıyı. Zaten yoruma yer de yok. Sadece kafama takılan ilginç bir gözlemimi, şu devamlı bahsini ettiğimiz, hayattaki oyunlarımızdan biri ile ilgili gördüklerimi sizlerle paylaşmak istedim. Elbette, anlattıklarımı gülerek okuduğunuza ve kız arkadaşlarımızın da bize kızmadıklarına inanıyorum. Vakit kalırsa bir gün de erkeklerin, futbol hastalığı hakkında ve şu "damarımı kessen kanım eflatun-cam göbeği akar" konusunda ahkam kesmek istiyorum.

Hepinize sarılıp, otuzsekizbuçuk yıldır göremediğim arkadaşlarımmışsınız gibi öpüyorum. Hoşçakalın.

Cem Şancı, kafasını dinleyip, romanlarına gömüleceği günlerin hayali ile, sağda solda yeni hikayeler arama peşinde, başını her türlü derde sokuyor.

Karanlıkta Oturan Üç Gölge...

Berker Güngör

Bu aralar ne oynuyor?

Delta Force III

Kiss: Psycho Circus

HOMM-3

Eski ve soğuk taş duvarların üzerinden akan rutubetin sebep olduğu tuhaf bir koku var bu antik dehlizlerde. Uzak bir zamanda buradan geçen zırhlar içindeki bir şövalyenin çizmelerinden dökülen ve binlerce asırdır bu zeminde yatan toz yavaşça havalanıyor ben temkinli adımlarla ilerlerken. Nefes alışlarımda binlerce asrın yükünü hissediyorum bu tozda, ama zaten buraya bunun için gelmedim mi?

Bir gölge olmak. Bakışların içinden geçtiği, duyulmayan, elle tutulmayan, sadece bazen orada olduğu hissedilip tedirginlikle ürperilen bir varlık olmak. Rüzgarlı ve fırtınalı bir gecede karanlık sokakları bir an için daha da karanlığa boğarak süzülüp geçmek. Binlerce kişinin arasından kimseye dokunmadan sıyrılıp geçmek. Her zaman bir buz dağının kalbi kadar soğuk olmak.

Kim yatıyor taş lahitlerin içinde?
Yazık, mezar taşlarından isimleri silinmiş,
Kemikleri toza dönüşmüş, gümüş takıları küflenmiş,
Kim yatıyor, bilen çıkmayacak mı?
Yazık, onları hatırlayan kimse yok artık,
Onurlu soyları çok uzun zaman önce tükenmiş...

Taş duvarlar zamana direniyor, ama birgün artık güçleri kalmayacak ve önce oldukları yere çökecekler, sonra da ufalanıp kuma dönüşecekler. Zaman ne aç, ne zalim bir yaratık! Herşeyi kemiriyor ve asla doymuyor, geriye ne kralların tahtını bırakıyor, ne de dilencilerin kemiklerini. Belki adil olduğunu söyleyebilirim, çünkü kimseyi gözetmiyor, asla rüşvet kabul etmiyor. Ama zaten ona rüşvet olarak ne verilebilir ki? Biraz sabırla kemiklerim dahil bana ait olan herşeyi alacak ve bunu ikimiz de iyi biliyoruz.

Nefret ve sevgi,
Uğramasın bana,
Hep soğuk al,
Hep soluk...

Karanlık odanın üç köşesinde üç taş taht duruyor. Üç tahta oturmuş üç hareketsiz silüet. Artık şekli bozulmuş, herbiri birer gölgeye dönüşmüş [illegible] şekil. Bir zamanlar gözlerin olduğu, canlı ve hayat dolu gözlerin olduğu karanlık boşluklar odanın ortasındaki taş mangala yönelmiş, sanki hiç görmüyormuş gibi bakıyorlar. Mangalın içinde küçük ve cılız bir alev [illegible] renkli bir alev. Odanın hareketsiz havasında hiç dalgalanmadan yanıyor, soluk beyaz rengine bakarak yandığı ne kadar söylenebilirse o kadar yanıyor. Üzerindeki bakışlara aldırmadan yanıyor. Yaratılmış herşeyin bilgisiyle yanıyor. Elini üzerine tutsan sadece soğuk bir esinti hissedersin, ama gözlerini üzerine dikenlerin ruhlarını yakarak yanıyor.

Yan,
Sessiz ve derinden yan,
Bilinmesin gördüklerinin verdiği acı,
Duyulmasın attığın sessiz çığlık,
Yan...

Adımlarım sakin ama kararlı, kaderin bana oynadığı oyuna boyun eğdim, rüzgarın estiği yöne sürükleniyorum. Kafamın dışındaki bir sürü ses hayatın anlamını ve daha [illegible] anlamsız şeyi tartışıyor, tükenen zamana aldırmadan. Ama kafamın içindeki ses bana çok uzun zaman önce söyledi. Hayat anlamlarla uğraşmaz, ilgilenmez, dönüp bakmaz bile. O sadece varolmakla meşgul olur, zamanın kemirdiği kemiklerin yerine yenilerini koymakla. Ama yeni kemiklerin olmayacağı güne dek.

Uzun zaman önce anladım,
Ben sadece öğle güneşinde yere düşen bir gölgeyim,
Ve omuz silkip herşeye boş verdim,
Neden ölüm beni kovalarken zamanla çekişeyim?

Dehlizlerde ilerlerken adımlarımı sıklaştırıyorum. Soğuk ve karanlık odada üç taş taht duruyor. Üzerlerinde oturan üç soluk gölge. Ve dördüncü taht bombos, bekliyor...

Berker sessiz bir saygıyla üstâd Tolkien, üstâd Poe, üstâd Lovecraft ve onların yolundan giden tüm cesur insanları selamlıyor...

Millennium kaç yılda bir gelir?

Sorunun cevabı bende değil, hatta mümkünse umrumda bile değil...



Serpil Ulutürk

Bu aralar ne oynuyor?

Moorhuhnjagd
Civilization 2
AoE II: Conquerors

Ahooyy there! Yani merhaba, yani ben iki gündür Monkey Island'a geri döndüm ve bir türlü çıkışı bulamadım ve ben yani birazcık bu duruma bozuldum ve durmadan nasıl bu işin içinden çıkacağımı düşünmeye başladım ve yani... olay bundan ibaret.

Aslında final sahnesini görene kadar Escape from The Monkey Island denen son Monkey Island oyunu hakkında bir şey yazmayı düşünüyordum ama dediğim gibi iki günde içim dışım Monkey Island olduğu için, daha yazıya başlarken kendimi tutamayıp "Ahooy" demiş oldum. "Oynadığın senin olsun, gördüklerini anlat" diyorsanız bence oyun harika, yani her zamanki gibi harika. Guybrush'ın üçüncü boyutu gözüme batar diye korkuyordum ama öyle bir şey de yok, tabii makinanızın performansı oranında azıcık kasılabilirsiniz oynarken ama bence değer. Gerçi tüm seride olduğu gibi burada da bazı işleri yaparken kendimi çok amaçsız hissettiğim oluyor, bazı bulmacaları niçin çözdüğümü tam olarak bilmiyorum ama genel anlamıyla adventure oyunların böyle bir derdi var zaten. Broken Sword II'de bütünüyle gereksiz bir kömür parçasıyla kaybettiğim vakti, The Longest Journey'de bir şişe sodayı almadan geçtiğim için oynadığım bir sürü bölümü yok sayıp geri döndüğüm zamanları hatırlıyorum ve burada şimdiye kadar karşılaştıklarımı hoşgörmem gerektiğine karar veriyorum.

Yalnız oyunun bir yeri var ki kesinlikle bir "oyuncu sadakati ölçme noktası" gibi bir şey. Elinizde üçerli gruplara ayrılmış dokuz tane isim var ve hiçbir ipucunuz olmadan bu üçlü gruplar içinde doğru kombinasyonu bulmanız isteniyor. Yani toplamda kaç olasılık olduğunu hesapladığınızda içinden çıkılacak bir durum olmadığını görüp umutsuzluğa kapılmanız işten bile değil ama bir şeyler sizi oyunun karşısında, elinizde kağıt-kalem, olasılıkları tek tek denemek durumunda bırakıyor. Buna benzer şeyler ilerleyen bölümlerde de oluyor ama geldiğim yere kadar karşılaştığım en içinden çıkılmaz yer burasıydı. Gerçi şu meşhur Monkey Combat hikayesine hala gelemedim ve esas düğümün orada olduğu söyleniyor ama gördüklerim bana yetti.



Neyse, ay boyunca geçici olarak yaşadığım Civilization krizini ve Monkey Island'a yaptığım hızlı girişi saymazsak oyun oynadığım zamanların önemli bir bölümünü Zeus'a ayırdım. Mitolojik çağlarda yaşamak ne kadar zormuş, post modern çağlar hakkında atıp tutmaktan vazgeçtim, her ne kadar mümkün olmadığını bilsem de... Şimdi de beklentileri olan bir sürü insanla uğraşmak hatta uzlaşarak yaşamak zorundayız ama mitolojik zamanlarda bir taraftan kaprisli tanrılar, bir taraftan güzel şehrimi yıkmaya çalışan acayip yaratıklarla baş etmek zorunda kalınca aslında bu hayatın o kadar da zor olmadığını filan düşündüm. Tabii bütünüyle züğürt tesellisi ama belki işinize yarar, siz de Zeus oynayın, siz de bu acayip düşüncelere kapılıp rahatlayın... Yani belki.

Bir konu daha var ki çok mühim, hatta yazının başında söylemek gerekiyordu. Hemen söyleyeyim; bu ay, aldıkları Livin' It Up'ların eski Sims'de hiçbir değişiklik yapmadığını söyleyen birçok arkadaştan e-mail'ler aldım. Başlangıçta "olur mu öyle şey, siz yanılıyor olmalısınız" filan diyordum ama gördük ki oyunun kopya sürümünü edinmek, cebinizdeki parayı sokağa atmakla aynı anlama geliyormuş. Piyasadaki Sims: Livin' It Up'ların ciddi bir bölümü sorunsuz bir şekilde yükleniyor gibi göründükten sonra oyuna geçtiğinizde aslında hiçbir şey değişmediğini, karşınızdaki oyunun hala bildiğimiz Sims olduğunu görüyorsunuz. Maddi bedeli bir yana, iştahla kurulumu ve bir an önce oyuna geçmeyi bekleyen biri için yaşadığı hayal kırıklığı bile çok can sıkıcı olmalı. Size önerim hala oyunu almadıysanız boşuna riske girip kopya versiyonu edinmemeniz... Orijinal versiyona para ayırmak istemiyorsanız da gidip bir arkadaşınızdan filan bulmaya çalışın. Çünkü oyunu iade etmeye gittiğinizde sevgili satıcınız gayet komik çözümler üretebilir. Bunlardan biri "oyuna başlayın, 5 Sim yılı geçtikten sonra değişiklikler ortaya çıkacak" şeklinde bile olabilir (nitekim böyle bir vaka da mevcut), yorum yapmıyorum...

Bu arada, Millennium'a bir daha mı gireceğiz, yoksa bu işi çoktan halletmiş miydik, yoksa aslında öyle bir şey hiç mi yoktu tartışmalarına girsem mi girmesem mi bilemiyorum, önümüzde hala gereksizce atmosfere karıştırabileceğimiz cümleler kurmak, yorumlar yapmak için uzun bir ay var. İstesek de istemesek de Aralık'ın bir yerlerinde, belki "yılbaşı özel" vitrinli bir mağazanın önünden geçerken, belki otobüste önünüzdeki koltukta oturan birilerine kulak misafiri olarak, belki markette para üstü beklerken, belki de gazeteyi karıştırırken bu mesele kafanıza düşebilir ya da karşınıza çıkabilir. Bence üstüne gitmeyin, nasılsa o üstümüze üstümüze geliyor. Aralık'ınız iyi geçsin, soğuğa ve ışıklara fazla aldırmayın, İstanbul'da İstiklal Caddesi'nde akordeon çalan çocuklara ise dikkatle bakın derim...

Serpil Ulutürk, çok konuşmak istiyor ama diyecek bir şey bulamıyor. Asosyal olmak diye buna mı diyorlardı, yoksa bu sadece bilinçli tercihlerin sorumluluğunu üstünden atmak için uydurulmuş bir kılıf mı, Serpil onu da bilmek istemiyor.

2001: A Game Odyssey

Görüp görebileceğimiz tek üç sıfırlı yılı geride bırakırken...

Tuğbek Ölek

Bu aralar ne oynuyor?

Red Alert 2
Metal Gear Solid
AOE II: Conqerors

2000 yılının bu son sayısı benim için oldukça önemli. Çünkü Aralık ayı ile birlikte hem dünya üzerindeki 25. yılımı hem de Level'da ki 1. yılımı kutluyorum. Yani yolun çeyreğini geçmiş olmama rağmen Level benim için hala yeni bir macera. Ve kimse alınıp darılmasın ama benim için en zevkli maceralardan biri Level. Çünkü bu işe burada başlamamış olsam da ben kendimi burada buldum. Eğer gerçek anlamda oyun yazarlığına ne zaman başladın diye sorarsanız bundan tam bir sene önce burada başladım.



Gerçi dikkatli okuyucular benim dergi içindeki varlığımın ilk olarak Şubat ayında gözüktüğünü fark edebilir. Ama yazılarımın altın kendi ismimi basmaya başlamadan çok önce Sinan ile kafa kafaya vermiş Şubat ayında karşılaştığınız yeni Level'ın planları üstüne çalışıyorduk. Pek çoğunuzun bilmediği bir şey daha. Yeni derginin bir provası olarak Ocak 15'de ara bir sayı çıkarmıştık. Sadece iki tane basılan bu ara sayıya hiçbir Level koleksiyoncusu sahip olamayacak.

Aralık sayısının başka bir anlamı da Sinan'ın geri dönüşü. Bu ay sevgili Cem başarıyla yürüttüğü vekilharçlığını Sinan'a teslim ediyor. Her ne kadar içimizde bir Aragorn daha olsa da bizim için Elessar daima Sinan'dır. Ve şimdi kralın dönüşünü kutluyoruz. Gerçi kutlamalara bir türlü tam anlamıyla başlayamadık. Sinan'a bir Arwen arıyoruz. Sekiz ay nasılda göz açıp kapayana kadar geçti.

Ama zaman nasıl su gibi akıp gitse de 2000 bizim için dolu dolu ve bol olaylı bir yıl olarak geçti. Bu yıl içinde çıkan onca oyunu bir düşünsenize. Gerçi en iyi oyunların bir çoğu devam oyunlarıydı: Diablo II, Age of Kings, Baldurs Gate II, MDK2. Ama orijinal oyunlara rastlamak da mümkündü. Mesela Shogun: Total War, Majesty, Soldier of Fortune gibi. Yine de bu sene içinde oynamayı umduğumuz en orijinal oyunlar 2001'e kaldı. Bana sorarsanız 2001 hepimiz için unutulmaz bir yıl olacak.

Bir oyun dergisinde yazdığım ilk yazı PC Gamer'ın ilk sayısında ki Max Payne'di. Aradan yıllar geçti ve biz hala Max Payne'i bekliyoruz. Ama artık kimsenin 2001'de bu harika oyunu oynayacağımızdan şüphesi yok. Yıllardır beklediğimiz başka bir oyun, Black & White'da %100 bu harika yıl içinde çıkacak. Aslında oyunun geçen ay çıkması gerekiyordu ama bir kez daha ertelendi.

2001'in en ilgi çekici oyunlarından biri de kuşkusuz Giants: Citizen Kabuto olacak. İlk defa birbirinden bu denli farklı üç ırkı yöneteceğimiz bu aksiyon-strateji bence gelecek yılın en iyilerinden birisi olacak. E3'te onca harika oyun içinde en uzun başında kaldığım Giants olmuştu.

Bu benzeri daha önceden pek görülmemiş oyunların yanı sıra sağlam devam oyunları da olacak. Öncelikle Warcraft 3 elbette. Starcraft'dan bu yana Blizzard bir strateji oyunu çıkarmamıştı. Warcraft 3 yılın strateji oyunu olacak gibi gözüküyor. Diğer bir flash devam oyunu ise ilk olarak bir Half-Life modu olarak tanıdığımız Team Fortress'ın ikincisi olacak. Eğer Team Fortress 2 yılın oyunu da olursa şaşırmam açıkçası.

2001'de yıldızı en çok parlayacak olan oyun türü ise on-line oyunlar olacak kuşkusuz. Team Fortress II, Ultima Online 2 ve Anarchy Online müptelası olacağıma şimdiden kesin gözüyle bakıyorum. Eğer PC için çıkması kesinleşirse Halo'da ofisin göz bebeklerinden biri olacaktır. Ama 2001 içinde çıkacak online oyunlar içinde biri var ki En İyi RPG olmayı şimdiden garantilemiş gözüküyor. Never Winter Nights bugüne kadar alıştığımız RPG lezzetine hem masaüstü FRP'lerin tadını katacak hem de multiplayer RPG kavramını baştan tanımlayacak. Hakkında henüz çok şey bilmediğimiz online oyunlarda var. Mesela Everquest'i yapan takımın hazırladığı iki oyun; aksiyon türündeki Planetside ve strateji oyunu Sovereign. 2001'de çıkacak diğer çarpıcı online oyunlarda WW2 Online, Galactic Command Online, Dark Ages of Camelot, Atritach, Shadowbane, Project Entropia WW2 Online. Elbet bunlardan bazıları 2002'ye sarkabilir. Ama sağlam online oyunların sayısının üçü fazlasıyla geçecek olması bile bize yeter.

Kim bilir daha unuttuğum kaç oyun var. Ve kim bilir adını duyup da umursamadığımız veya adını henüz hiç duymadığımız hangi süper oyunlar bizi kendine esir edecek. Tekrar söylüyorum 2001 oyun dünyası için unutulmaz bir sene olacak.

2000'in de hakkını yemeyelim ama. Çok parlak olmasa da en azından bizi üzmedi. En azından 1999'dan daha iyiydi. Ama 2000'in en iyi oyunu hangisiydi iye sorarsanız... Hiç düşünmeden Counter-Strike derim. Tam bir oyun değil de bir Mod olmasına rağmen bütün yıl boyunca beni en çok oynadığım oyun oldu. Hala her boş vakit bulduğumda Counter'a dalıyorum. Sanane server'larında [LVL]Zol_Sauza'ya rastlamak pek zor değil. Bir daha ki sefere Zol'a rastladığınızda, AWP'nin tetiğine dokunmadan önce sizin için yazdığım bunca yazıyı, sayfalar dolusu oyun ve donanım incelemelerini unutmazsınız değil mi.

Counter sevmeyenlerde beni ICQ'da bulabilir. Gerçi aylardır nadiren online oluyorum ama olsun. Halen online olduğum tek hesap 1126117. Bu arada unutmadan... Hepinize (ve elbette Yunus Emre'ye) mutlu yıllar.





Lord British'in topraklarındayım...

İnanın siteyi bitirmek için var gücümle çabalıyorum. Bu arada lütfen site ile ilgili isteklerinizi bana yazın!



Burak Akmenek

Bu aralar ne oynuyor?

Crimson Skies
Red Alert 2
Ultima Online

İlk başta tarlalarımızda boğazlanmış koyun ya da inek cesetlerine rastlıyorduk. Bunlar vahşi hayvan saldırıları değildi. Hayvanların bir silahla öldürüldüğü açıkça belliydi. Bazılarını ise yanmış olarak buluyorduk. Korku ve şüphe bizi hep etrafımıza yönlendirmişti. Aklımıza bizden başka bir şeylerin bunlara sebep olacağını getiremiyorduk. Derken orc'lar geldi ve kasabamızı yağmaladı; ardından troller ve diğerleri. Yaklaşık 8 aydan bu yana kötülükle savaşıyorum. Yanımda benim gibi bir çok silahşörde var. Lordumuz Britain'ın emriyle Delucia'dayız.

Kötülük burada yer altından geliyor. Lich'ler, iskeletler, büyücüler ve uzaklardaki dağlarda çok daha kuvvetlileri. Biz onları aşağıya ittikçe onlar daha kalabalık olarak geliyorlar. Dağlardaki kötülük ise garip bir şekilde bizimle alay eder gibi. İki büyük grup, Ophidian ve Terrathan'lar birbiriyle savaş halindeler. Bu çok işimize yarıyor çünkü iki ırkta gerçekten çok kuvvetli rakipler. Daha güçlü ve kalabalık olmadıkça onlarla karşılaşmayı hiç istemem. Genede aramızdan güçlü büyücüler gönderip onları ufak akınlarla devamlı rahatsız ediyoruz. Çünkü iki taraftan birinin kazanması hiçte işimize gelmez açıkçası. Gerçi bu konu Papua kasabasını daha çok ilgilendiriyor çünkü onlar dağlara daha yakınlar ama onları koruyan koca bir orman bu büyük tehlike ile aralarında tampon görevini görüyor. Oysa Delucia'ya dağlardan gelen geniş bir yol var ve bu bizim tüylerimizi diken diken etmeye yetiyor. Bunu geçen gün tartıştığım dostum Crusader'da doğruladı. Drake Stonekeep ile yaptığımız keşif gezisinde bende gözlerimle şahit oldum. Düşman sihirli silahlar kullanacak kadar yetenekliyse yalnızca yolu izleyerek bizi bulacak kadarda akıllıdır. Zaman zaman yolunu kaybetmiş bir kaç savaşçıya rastlıyoruz ve onları geri dönüp daha kalabalık gelmemeleri için hemen yok ediyoruz.

Yakınımızdaki yaşayan ölülerle olan kavgamızın ise kasabamızdan çokta uzak olmayan orc kalesiyle bir ilgisi olduğundan şüphem yok. Çünkü birbirleriyle hiç çatışmamalarına karşın toplanıp kardeşlerimize saldırıyorlar. Bu kötülüğe kökten bir son vermek için kaleyi şövalye kardeşlerimle beraber basmaya gittiğimizde orclar bizi fena halde hezimete uğratmışlardı. Düşmanın takviye kuvvetleri sanki sınırsızdı. Biz onları biçtikçe dalga dalga yenileri geliyordu. Büyülerimiz ve yaralarımızı saracak bandajlarımız tükendiğinde son direnç noktasına kadar savaşmıştık. Bir tek ben tanrının yardımıyla kaçmayı başarabilmiştim. Bugün o kardeşliktende kopmalar yaşıyoruz. Umidim hiç tükenmedi ama bir süre inzivaya çekilmeliyim. İnsan kılıç savurmadan da kötülükle savaşabilir. Demircilik benim askerlikten önceki mesleğimdi ve edindiğim tecrübeyle yeniden mesleğime dönüp çok daha güzel ürünler verebilirim. Yapacağım keskin kılıçlar ve kusursuz valorite zırhlar kardeşlerime doğru yolda savaşmak için güç verecektir....

İşte benim Ultima Online maceramın kısa bir özeti....



Oyun beynimizdedir

Hiç ama hiç birimizin aklı ekrandaki birkaç pikselle sınırlı değil bunu biliyorum. Sıkı bir oyun seansından sonra, genellikle anne babalarımızın zoruyla yatağa yattığımızda bile rüyalarımızda oyun oynamaya devam ediyoruz. Hatta oynamaktan öte yaşıyoruz. Ben kaç gece bilirim ki yatağa yattıktan sonra bile biçimsiz canavarları kesmeye ya da atımın üzerinde ordularıma hükmetmeye devam ettim. Acaba oyun oynadıkça gerçek dünyayı da bir oyun gibi algılamaya başladığınızın hiç farkında mısınız ? Herhangi bir iş yaparken tıpkı strateji oyunlarında oluşturduğunuz taktikler gibi kafanızda plan kurduğunuzu ya da bir grupta arkadaşınıza bir iş verirken onun özelliklerini tıpkı FRP oynarken karakterlerinizi değerlendirdiğiniz gibi kriterler ile eleştirdiğinizi fark ettiniz mi? Araba kullanırken içinizden daha hızlı kullanmak geliyor mu ya da birisiyle kavga ettiğinizde onu tek yumrukta yere seremediğinizi gördüğünüzde ufak bir şaşkınlık geçirmediniz mi? Bunu hepimiz ister istemez yapıyoruz. İster istemez yol boyunca eve gittiğimizde oyunda neler yapacağımızı planlıyoruz ve günlük hayatımızı oyunların etkisinde geçiriyoruz. Çünkü oyunlar bizi kahraman yapıyor, oyunlar eskinin çizgi romanlarını, televizyonu sarsıyor çünkü oyunlarda kahramanı "oynayabiliyorsunuz" ve tüm güzellikte zaten burada yatıyor. Bizi günün stresinden, pisliklerinden, çirkinliklerinden uzaklaştırıyor. Beynimiz rahatlıyor. İşte bu yüzden oyun oynamayı seviyorum. Bu arada köşemdeki resim Birthright'tan alınmıştır bilgilerinize sunulur.

Burak ölünceye kadar FRP'den kopmamaya kararlı.

Bir film seyrettim ve hayatım değişti...

Genellikle bir film seyrederek insanın hayatı değişmez ama benim hayatımı, en azından verdiğim kararları etkileyen birçok film olmuştur.



Güven Çatak

Bu aralar ne oynuyor?

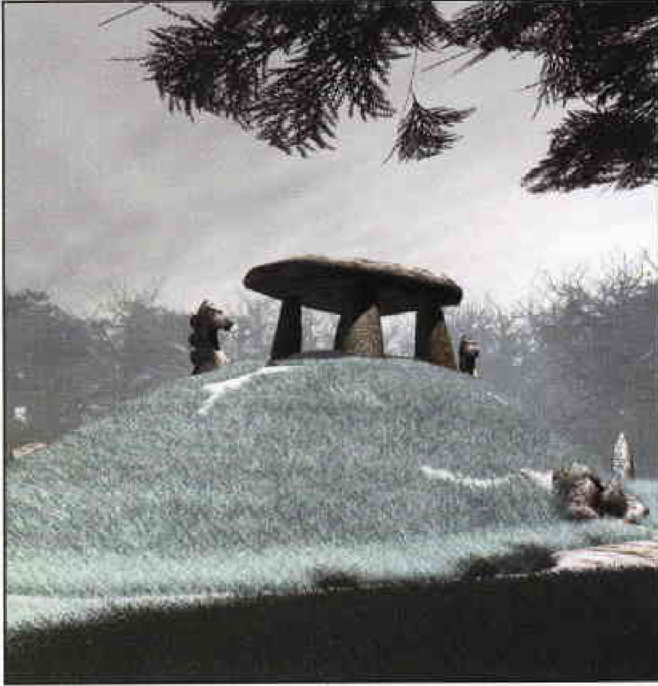
Homeworld: Cataclysm

Blair Witch

Breakout

Belki başlık biraz klişe oldu ama sanat dediğimiz yaratıcı güç insanın hayatını gerçekten değiştirebiliyor. Peki bu nasıl bir değişim? Aslında bu değişimin bir tanımı yok; doğrudan da olabilir dolaylı da. Örneğin sanatçı olmayı seçerseniz (ki bu seçim genellikle size bağlı değildir), sanat sizin yaşam biçiminiz hale gelir ve etrafınızdaki her şeye daha farklı bir gözle bakmaya başlarsınız. Öte yandan günlük yaşantımızda karşımıza çıkan çeşitli sanat yapıtları da dolaylı olarak hayatımızı değiştirebiliyor. Bu genelde fiziksel bir değişim olmaktan çok bilinçaltımızda meydana gelen bir dalgalanma oluyor. İzlediğimiz filmin bir sahnesi veya bir sergide gördüğümüz bir resim, biz farkında olmadan bilinçaltımıza yerleşerek davranışlarımızın ve düşüncelerimizin değişmesine neden oluyor; adeta hayatımızın geri kalanına müdahele ediyor. Bu değişim minimum değerlerde olabildiği gibi kalıbınızı aşacak değerlere de ulaşabilir (bkz. Fight Club sonrası birbirine giren tipler).

Bilinçaltınıza yerleşen bu etki içinizdeki birtakım dürtüleri uyandırarak sizi resim yapmaya veya birini öldürmeye teşvik edebilir. Kabul ediyorum; bir ressam ile bir seri katil gerçekten iki uç örnek. Ama tüm bu aklınızı bulandıran (belki de bulandırmayan) kelimelerden sonra demek istediğim, o etkiyi aldıktan sonra sizin artık eski siz olmayacağınız. Tabii o etkiyi alabilmek için de yükselen değerlerden ve günlük hırslardan arınmış bir algı evreninizin olması gerek; tıpkı bir eve hava ve güneş girmesi için o evin pencerelerinin ve perdelerinin açık olması gibi.







Bu tarz etkiler aldığım birçok film oldu ama Reine Sofia müzesinde Picasso'nun Guernica'sını gördüğüm anı herhalde ömrümün sonuna kadar unutamayacağım. O devasa tabloyu ve inanılmaz renkleri tamamıyla sindirmek için yarım saat boyunca oradan oraya koşuşturmak zorunda kalmıştım. Sonuç olarak Guernica artık içimdeydi ve Picasso'nun diğer tablolarındaki anlamları algılamam için bana bir anahtar olmuştu. Aynı şekilde başka ressamların benim için kilit resimleri olmuştur. Kazandığım her algı anahtarı beni başka resimlere, kapalı kapıların ardına götürmüştür.

Aslında tüm bu kelimeler iki film ve bir sergi hakkında bir şeyler söyleyebilmek için sarfedildi. Gönül isterdi ki bu yorumlarıma kültür-sanat sayfasında yer verilsin ama kısmet değilmiş (belki gelecek sayıların birinde bu dileğim gerçekleşir). İlk olarak yönetmenliğini Wim Wenders'ın ve senaristliğini U2'nun solisti Bono'nun yaptığı 'One Million Dollar Hotel' filmini birazcık kurcalamak istiyorum. Ağır temposuna rağmen uzun zamandır böylesine romantik bir film izlemediğimi söylemek istiyorum. Aslında temposu o kadar da ağır değildi; sadece bizim gibi bir sahneye odaklanma süresi yedi saniyeyi geçmeyen ve o yedi saniye bittikten sonra sahne değişmiyorsa hemen filmin dışında bir şeye yoğunlaşan (patlamış mısır, alaska frigo, cep telefonu, yan koltukta oturan kız, vs.) ortalama Hollywood seyircisi için tabii ki bir Avrupa filmi biraz ağır kalacaktır. Aşkın en saçma sapan yerde bile ortaya çıkabilmesi, Yahudilerin intihar edememesi, aptal olanın hayatın sadece güzel yanlarını görüp mutlu olmasıyla akıllı olanın hayatın sadece çirkin yanlarını görüp acı çekmesi ve her insanın farklı oluşu filmden aklıma takılıp da gecenin şu saatinde yazabildiklerimden birkaçı.

İkinci izlediğim ve bir hayli eğlendiğim film İngiltere'nin Quentin Tarantino'su olan yönetmen Guy Ritchie'nin filmi 'Snatch'. Başından sonuna kadar değişen hareketli kamera açıları, iyi çizilmiş karakterler ve 70'lerin dizi jeneriklerinde kullanılan teknikler sayesinde filmi bir çırpıda izliyor ve dışarıya çıkınca allak bullak bir şekilde kendinizi bir caféye zor atıyorsunuz. Snatch, Pulp Fiction tadında bir kurguya sahip; sahneler çizgisel akmıyor. Kurgu daha çok girift bir yapıya sahip. Sahnelerin montajını seyirci kafasında yapıyor. Bu anlamda seyirciyi de filme dahil ederek onu düşünmeye yönlendiriyor. Filmde birçok karakter var ve hepsinin yolu bir şekilde birbirleriyle kesişiyor (hem de ne kesişme!). Brad Pitt gerçekten izlenmeye değer bir performans sergiliyor; o erkek güzeli imajını artık tamamıyla yıkmış. Galiba bir de sergiden bahsedecektim ama gözlerim kapanmak üzere. En iyisi o sergi hakkında da siz bana bir şeyler yazın (bkz. Max Ernst).

Güven, hala zamanın önüne geçmeye çalışıyor. Ama kendisi de eninde sonunda yorulacağının farkında...

POSTA KUTUSU



MADDOG mektupları cevaplıyor. Buyrun...

Selam level.Öncelikle derginiz harika, başarılarınızın devamını dilerim.Herhalde maddog un kim olduğunu öğrendim.CEM ŞANCI.Çünkü ne ilginç ki ikinizde uzay gemisi inşaatı konusunda ısrar ediyorsunuz.Neyse ben sorularıma geçeyim.

1-Ekim sayınızda forum bölümünde RAINBOW SIX COVERT OPS u inceleyeceğinizi yazmışsınız ancak Kasım sayınızda incelemelerinizin içinde yok, niye?

2-İnternet üzerinden counter strike oynamak istediğimde bana haritayı seçmemi söylüyor.Zaten harita seçilmiş ve oyuncu sayısıda yanında yazıyor.Yardımcı olursanız sevinirim(bu arada counter strike'ın son çıkan yamalarını da sanane com dan indirdim.)

3-Rainbow six convert ops da 2.cd yi yüklediğimde training covert ops u yüklüyor ve oyunu çalıştırdığımda bazı yazıları gösterip oyundan çıkıyor.Acaba bu internet üzerinden oynamak için mi?

4-Alone in the dark 3 de zıplama hangi tuşla oluyor acaba? Sorularım bu kadar.Daha doğrusu daha aklıma bu kadar geliyor.Mailimi yayınlarsanız sevinirim. Bu size ilk mailim ama tekrar göndereceğim bye

Gökhan "BRAVEHEARD"

LEVEL Selam Gökhan,

Hayır evlatçım, Maddog'un kim olduğunu öğrenememişsin, beni Cem ile karıştırman seni gözümden bir miktar düşürdü, onu da ayrıca belirteyim. Neyse, geçelim cevaplara.

1- Tamam, biz eşşekiz. Nasıl, tatmin oldun mu?=)

2- Ben zaten CS oynamıyorum, Cem'e sorduğumda o da "höö?" şeklinde bir tepki verdi. Buradan bir şey demek zor, belki harita doludur, ne bilim...

3- Bazı yazılar? Hangi yazılar? Çok defa dedim, ben müneccim diilim evladım! Aaaaa, yapmayın etmeyin!

4- O oyunda zıplama diye bi olay yok, sen fazla Quake 3 oynamışsın.

İşte mailini yayınladık, sevin, coş, bize yine yaz...=)

Merhaba Level.

Ben 12 yaşında hem PC hemde PSX sahibiyim. Cem abiye bir şey soracam.Niçin Futbolu sevmiyorsunuz. Hem kendiniz futboldan nefret ediyorsunuz diye bide F.A Premier Starsın incelemesinde oyunla ilgili tek şey sonunda güzel bir oyun olmasını söylemeniz. Lütfen Fifa 2001 in incelemesini futbolu seven birisi yapsın.Fifa serisi hep gerçekçi olmayan oynanış şekli ile oynuyorduk. Yani frikikleri falan saçma sapan salak gibi kullanıyorduk.Ama playstationdaki Iss pro müthiş bir oyun. Fifa serisi grafik yönünden falan iyi ama oynanış biçimi ve atmosfer kesinlikle iss le yarışamaz. Şafak Devriyesi çok güzeldi tekrar yazarsanız sevinirim.

1-Byzantineda saati ayarladıktan sonra ne yapıyorduk?(tam çözümü kaybettimde he he)

2-Fifa 2001 ne zaman çıkar?

3-Sims de simim işe gidince ben niçin nerde ne yaptığını bilemiyorum

4-Sinan abi Geldimi

5-Blaxis ve Mahonye ne oldu?

Hepinize sağlık ve mutluluk dileğimle byeee!Bilgisayar başında fazla kalmayın gözleriniz bozulur(dalga geçmeyin zaten gözlerimi mahvetti bu aptal makina)E-Mail adresimdeki "oto"ya aldırmayın uzun hikaye

Hakkı Sarıkaya
ANKARA/Haymana(texas)

LEVEL Sevgili Hakkı,

Mektubunu aldık, gördüğün gibi. Yavrum biz senin yaşında bırak bilgisayarı, transistörü bile bulamıyorduk be! Ah zamane gençliği sizi...Neyse, Cem abin de ben de futbol denen olaya soğuk bakıyoruz, hele ben editörlük yapmaya başladığım ilk günden beri önüme konmak istenen her futbol oyununu elimin tersiyle iteklemişimdir. Sevmiyorum arkadaş o olayı, zorla mı? Kimseye de karışmıyorum ama, isteyen oynar, isteyen bakar, bana ne? Maçlardan sonra denyoluk edip beni rahatsız etmesinler yeter. Neyse, işte cevapların:

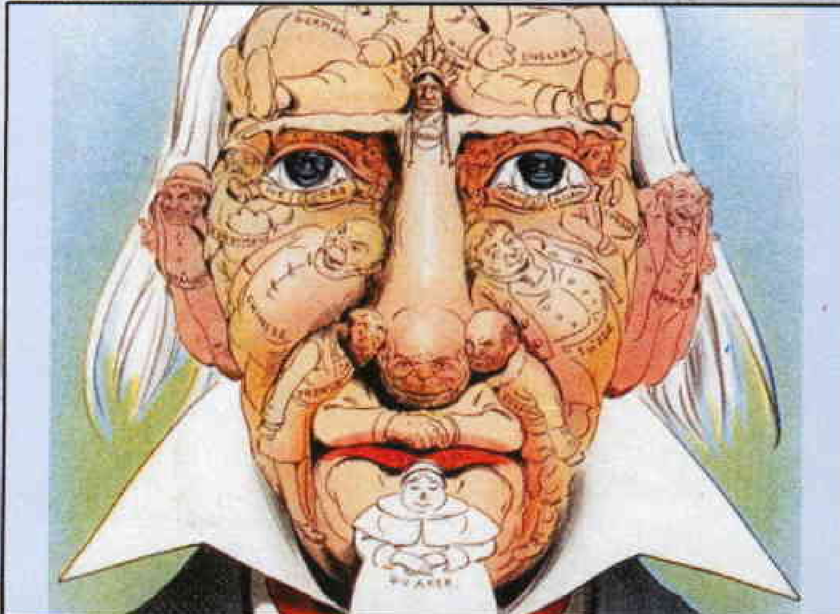
1- Kaybetmeseydin, he he...=)

2- Çıktıııı....offf...

3- Geldiiiii....

4- Blaxis biraz kafasını dinlemeye çekildiydi, yakında dönecek. Mahony ise işiyle gücüyle uğraşıyor, biraz fazla yoğun.

Demek gözlerini mahvetti? E ama sen bizi uyarmak için biraz fazla geç kaldın. Şöyle 15 sene kadar geç kaldın. Neyse, kendine iyi bak, gene yaz...=)



"Uncle Sam's Face," cover of *Judge*, November 26, 1898

Sevgili Level çalışanları, Ve Cem abi tabii ki,

Merhaba!Benim adım Sarp ve 3 senedir LEVEL alıyorum.Sizin derginize bayılıyorum,bi ayrı güzel oluyor,diğer dergilerdeki"Oyunu inceleyip yazalım,olsun bitsin!"havası yok!Neyse lafı fazla uzatmadan sorularıma ve eleştirilerime geçeceğim;

1-)LEVEL V.S LARA'nın Ekim'de olduğunu sölemişsiniz,ben de tüm ay o filmi görmenin sabırsızlığıyla kıvranıp durdum,ancak Ekim'de hiçbirşey yoktu!Yani kısacası,o filmi bize gönderecek misiniz?Yoksa fragman ile mi yeteneceğiz?

2-)Cem abi,bende"Yandık!Kızlar etrafta,başımız belada(Bıkkın bir öğrencinin intikam planları)"var.Ancak diğerlerini bulamıyorum?Ankara'da nereden bula-

bilirim?

3-)Tomb Raider serisinin iyi olduğunu düşünenler ve siz İlker ile Halil Chrisholm!Tamamen hatalısınız!Mad Dog sonuna kadar haklı!Şu pardesü olayı gerçek olsaydı kim bilir ne derdiniz?

4-)Vakt-i zamanınada Psygnosis'in "OVERBOARD!"adlı oyununu oynadınız mı,incelediniz mi?Şimdiye dek aldıklarıma bakılınca tek iyi oyunu gibi gözüküyo Psygnosis'in.

5-)Şu MDK 2 CD'sinin içersinde olan GLSetup,sistemime zarar verir mi?



6-)Cem abi,kızlar konusunda sana yarım destek veriyorum(Yarım mı?O nası oluyo?-Yiğit D.)(Şöyle oluyo Yiğit,hem destekleyip hem desteklemiyorum!-Sarp)

7-)Kopya oyun kullanıcıları,CEHENNEMDE YANACAKSINIZ!Ben bir süre öncesine dek kopya oyun alıyordum ancak şimdi orjinal alıyorum!Orjinallere biraz rağbet artsa,fiyatları da gerçekten düşecek!

8-)Spider-Man'in PC versiyonu çıkacak mı?Yoksa illa bir PSX'mi edinmem lazım? Şimdilik Bu kadar.

Sarp"GhostBuster"Esin

LEVEL Sevgili Buster,

E tabii ki Level güzel olacak, bu dergiye yaptığı işi sevmeyen bir yazar pek uğramadı bugüne dek. Hepimiz oyun oynamayı seviyoruz, dergicilik yapmayı seviyoruz, bilgisayarları seviyoruz. Yaptığımız işe kendimizi veriyoruz, haliyle sonuçlar güzel oluyor. Ama bu zaten hayatın her alanında böyledir. Neyse, işte sana cevaplar:

1- Level vs Lara büyük bir ihtimalle ebediyete göçtü. Cem'e soracak oldum, ama o horlamaya devam etti, sabahladık da, ehe...

2- Valla Cem bütün kitapçılarda olması lazım diyor. Sen bir de www.ideefixe.com adresine bir bak istersen.

3- Lara olayına burada noktayı koyuyorum. Üj-bej poligon için çenemi yoramam, size de aynısını tavsiye ederim.

4- Psygnosis eskiden iyi oyunlar yapardı, ama sonradan kaliteyi bayağı düşürdüler.

5- GLSetup sadece ekran kartının OpenGL sürücülerini ayarlar, onun dışında bir şey yapmaz. Ama OpenGL sürücülerinle bir sorun yaşamıyorsan zaten çalıştırmana gerek yok demektir.

6- Ha yani sen diyosun ki "Baba ben hayatımın sonuna dek sap dolaşmak istemiyorum!" Valla ne diyim, süper kıvırmışın lafı, ileride politikacı felan olmayasın başımıza sen sakın?

7- E biz de başından beri bunu diyoruz, cehennem kısmı hariç tabii. Oraya biz bakmıyoruz, hıhıhııı...=)

8- Bilmiyorum, bilemiyorum...Ama çıkmama ihtimali yüksek.

SEVGİLİ CEM;

SANA 1 tek sorum olacak.(belkide 2 tane de olabilir)......

1)LEVEL'deki orjinal oyunları alabilmek için illaki Level clup üyesimi olmak gerekiyo, ve LEVEL clup üyesi nasıl olunur?

Çünkü sipariş formunda Chip clup sipariş numarası yazıyo Bunu bana açık ve seçik anlatırmısın?

2) ....(oldu bilem).....

KOPYA OYUN OYNAMAKTAN GINA GELDI!!!!!!!!!!!!! ....

PLZ POSTA KUTUSUNA BENIM YAZIMI DA ÇIKAR

(arkadaşlarla iddasına Girdik , pizzasına Çaktırma sana da yollarım)

MUSTAFA/BALIKESİR

LEVEL Sevgili Pizzacı,

İşte soruna cevap, hayır Level Clup üyesi olman gerekmiyor. Sadece dergiye telefon açıp Pazarlama bölümünü bağlamalarını iste, sonra da konu hakkında onlarla konuş, sana yardımcı olurlar. Bu kadar basit. Ha unutmadan, afiyet olsun...=)

HİYYYEEEEAAAAYYT !

Ailenizin "protestocu"su .. pardon suikastçisi karşınızda ! Hemi de "better than ever !" Geçenki mektubumda size haksızlık ettiğimi anladım ve bir özür mektubu yazayım dedim. Topunuzdan özür diliyorum. (burada kurduğum cümle yanlış anlaşılmasın lütfen :)

Uzatmadan soru ve eleştirilere geçmek istiyorum :

1-) Lara hakkında konuşmayacağım merak etmeyin. İki aydan beri bazı lara fanatikleri laf olsun diye mektup yazıyolar , gördükçe ben de gıcık oluyom artıkın.

2-) Bilgisayarımın özellikleri P-7 2460 işlemci, 1024 Mb. Ram , 67 Gb. Harddisk , 120-X Cd-rom ve Voodoo 8 ekran kartı . Bu işlemci beni ne kadar idare eder acep ? Hayır yani arkadaşlar biraz düşük bir konfigürasyon olduğunu söylüyolar da ..

3-) Hem PC hem de Playstation (yakında da Play Station 2) sahibiyim . Metal Gear solid kadar güzel bir oyun görmedim . Yoksa film mi demeliydim ?

4-) Bana içinde bulunan herşeyi parçalayabileceğim wahşi bir oyun önerir misiniz ?

5-) PSG-1'im bozuldu , ühüeeee ! .. Olsun bende baba yadigarı bir minigun var , onu kullanayım bari . Erkekseniz teker teker gelin lean !

Yeter bu kadar . Zaten beynimden sinyaller geliyo , AA-ARGHH !

.... İşte bu .. Önce sen , babana gel evlat ! Hey , burası Alpha 1 , destek ekip lazım . Destineyşın : Levıl binası . Füze 1 hazırlandı . Son duanızı edin pis çekirgeleeeer !

Bye & cry
TAYFUN TUNA

LEVEL Yavrum evladım Tayfunum,

Geçen mektubundan bu yana ilerleme kaydettiğini gördüm. Evet, maalesef ileri seviyede paranoid-şizofren olmuşsun, sana bol ıhlamur içmeni, vitamin almanı ve sessiz sakin bir tımarhanede birkaç yıl dinlenmeni öneriyorum. Ayrıca biz de senin, özrünü kabul ediyoruz yani...Hehehe....=) Neyse, madem sormak gafletinde bulunmuşsun, ben de acımadan cevaplarım:

1- Zaten merak ettiğim de yoktu, ayrıca Lara kimin umrun-



da?=)

2- Harddiskin biraz zayıf kalmış, ayrıca sana bir HÖÖÖForce HyperUltraMega28-Z ekran kartı tavsiye ediyorum. Bir de Allah'tan akıl fikir, ama verir mi bilmem...

3- Hiçbir şey deme istersen, hatta sessizce uzaklaş.

4- Demek şiddet istiyorsun? Kolayı var, herhangi bir maç çıkışına git, hangi takımın maçı olduğu farketmez. Sonra taraftarların arasına gir ve tuttukları takıma bağırarak küfret. 3 saniye içinde şiddetin en alasını yaşarsın, aklın gider...=)

5- Susturuculu tüfek delikanlıyı bozar zaten, silah dediğin gürlemeli be! Hmmmmm, barışşşşş, huzurrrrr, Nirvanaaaaa....

Bence de yeter bu kadar, sen gömleğini giyip yatağına uzan, ben de hemşireye sana güçlü bir sakinleştirici vurmasını söyleyeyim. Gene yaz...

Slm level çalışanları,

Ben 15 yaşında counter hastası bir gencim.Derginizi 2 yıldır takip ediyorum ve çok büyük bir gelişme kaydettiniz. Özellikle Sinan Abi'yi çok özledim

hasretine dayanamıyorum artık. Sinan abi askerden geldiği anda tekrar yazmaya başlayacak mı.

Ayrıca Maddogun söylediklerine aynen katılıyorum. Cem Abi çok yanlış düşünüyor bu dünyada hangi erkek kadınsız yaşabilirki? Ayrıca bazı isteklerim war. (hoş görün beni daha çok gencim).

İstek-1:Frp köşesini biraz büyütürmüsünüz?Mesela benim gibi yeni frpciler için.Özellikle karakter yaratma,zarlar felan....

İstek-2Tam sürümlere tam gaz devam çok iyi gidiyo:)

sorular (nası istek ayağına soruda sıkıştırıverdim:))))

1-Abiler Fallout hastasıyım ama Military Baseye bi türlü giremiyom.dinamiti Arabaya nasıl yerleştiricez?

2-Jagged Alliance'ı hala bitiremedim. Bi ufacık hile lütfen

3-Anlayacağınız üzere RTS hastasıyım. AOE2 Conquerorsu strateji ustasında inceler misiniz?(ırklar felan)

4-Alla alla biraz önce aklımdaydı ama unuttum:)))))) bu maili yayınlarsan sevinirim. Yayınlamasan bile bi cevap gönder. (e artık kırma beni yani:))))))

hadi görüşürük

Emrah(dwarf)Özcan

LEVEL Sevgili Cüce,

Eğer CS'yi seviyorsan, o zaman sana bir de Unreal Tournament'in SWAT modunu oynamanı öneririm, tabi ilgilenen herkes için geçerli bu öneri. Sinan abine gelince, o döndü! Kendisini rehabilitasyona aldık, boyuna damardan oyun pompalıyoruz, yakında "normale" döner. Tabii bizi "normal" olarak tanımlayabilirsen... Heh...Cem abin ise zaten tüm atıp tutmalarına karşın kadınsız felan yaşayan bir adam değildir. Kendisinin gezegenin her yanında üçer beşer lolita sevgilileri mevcuttur. Puhahahaa....İsteklerini ise genç olduğunu göz önüne alarak görmezden geldik, ama bi daha olmasın!...=)

1- Bak sana ne yapman gerektiğini söyleyeyim. Önce oralarda bir yerde duran demir çubuğu bul, bunu maden arabası üzerinde kullan. Sonra da yine etraftan bulacağın dinamit kalıbını demirin üzerinde kullan. Birşeyi başka bir şey üzerinde kullanmak için o nesneye tıkla, tuşu basılı tut. Çıkan seçeneklerden çantayı seç ve açılan envanter penceresinden kullanacağın nesneye tıkla, bu kadar.

2- Hile? RAHAHAHAHAHAHAHAAAAA....

3- Bakarız, seni mi kıracaz?=)

4- Hatırlayınca sorarsın sen de, bi yere kaçmıyoruz...=)

Yayınladık, sevindin mi? Hah, afferim! Şimdi cici çocuk ol bakiim, yoksa seni iğneciye veririm!...=)

LEVEL Selamlar Madd abicim,

Ben Ersin ama Bl@de desen de olur.Walla bu maili hasta halimle yazıyorum.Bi ateşim çıkmış ki sorma!Neyse biraz da kendimi tanıtayım.Şimdi abicim ben 16 yaşında bir Level sapığıyım.Level'da çalışanları maillerle veya Icq'yla rahaysız etmek hobilerim arasındadır!Şaka bir yana gerçekten de size mail atmak beni rahatlatıyor (nasıl oluyorsa). Hayatta en çok tanışmak istediğim kişiler siz level yazarlarısınız (hmmm... bozuk bir cümleye benzedi). Bak, seninle bi anlaşma yapalım!biz en iyisi arkadaş olalım, başımız sıkıştığında birbirimize yardım edelim, barış içinde yaşayalım, insanlar ölmesin, ağaçlar kesilmesin (ne oluyor yawwww)!!Sası fikir!!!Su-





denini sorarsan, Microsoft bu alete deli para yatırdı ve neredeyse en iyi oyun firmalarını da satın aldı. Yani planları çok büyük, ayrıca donanım olarak da X-Box çok daha avantajlı bir cihaz olacak gibi görünüyor. Tüm bunların üstüne Microsoft'un Türkiye'de bir hayli yatırım yaptığını ve yasal oyunları bolca satışa sunduğunu düşünürsen... En iyisi biraz daha bekle... Derim ben...

Selam level ve tüm level çalışanları..

Burdan tüm Kadir Has Anadolu Lisesi öğrencilerine selam gönderiyorum ve lafı fazla uzatmadan sorularıma geçiyorum.

1-)256 mb ram,20 gb hard-disk,64 mb ekran kartı,p3 800 ve diğer iyi donanımları olan bir bilgisayar alsam,bana kaç ay yeter?

2-)Simsville ne zaman çıkıcak?

3-)Playstation 2 oyunlarında kopyalamaya karşı bir sistem var mı? Yoksa herşey yine eski tas eski hamam mı? (kafiyeli oldu :)

4-)Fifa 2001 'de Türkiye'nin üst formasının tam ortasında beyaz bir haç şekli var dikkat ettiniz mi?Oysa başka hiçbir takımda böyle birşey yok.

5-)www.pcshow.8m.com reklam değil walla,maksat millet faydalansın.

Aytaç

LEVEL Merhaba Aytaç,

Selamını derhal transfer ediyor ve cevaplarına geçiyorum:

1- Böyle bir sistem seni rahatlıkla 2 yıl götürür. Tabii bunu şu anki teknolojik gelişmelere bakarak söylüyorum, bu piyasada 2 yıla kadar nelerin değişeceğini kimse bilemez.

2- O oyun seneye çıkacak.

3- PS-2 çok daha karmaşık bir sistem ve tabii ki güvenlik önlemleri daha gelişmiş. Ama ne demişler? Hacker'a dağ dayanmaz!...=)

4- Futbolu sevmeeeeemmmmmm! Ama ona bakarsan herifler Galatasaray'ı da mahalle takımına çevirmişler. Eeee, oyunu yapanlar İngiliz, bilmem bu yeterli mi?

5- Faydalansın bakalım, ama benim yüzde on komisyonu unutma...=)

Gene yaz e mi?=)

Selam Cem!!!!

Yau cem sana bişey soracamve bu soracağım şey beni acaip sinir ediyor.

Şu filim vardı yaa (ne /hangi veya bunun gibi bişey deme) noldu şuna.

Herkese abuk subuk cevap veriyorsun çok canım sıkılıyor.

Lütfen bana bu filme ne olduğunu yaz.Yau Gökhana mail çektim. Ayrı soru sordum şu filme noldu diye ona bile not düşüp "valla kim bilir dedin" Sinirden patlıyom.

Bana haber erirsen çok mutlu olacam.

Eylem Caner

LEVEL Merhaba Eylem,

Cem'mi? Sakın kalkıp da beni Cem'le karıştıranlardan biri olduğunu söyleme, çok darılırım. Ben Madd'im ve Madd de bendir. Bu kadar!... Filme gelince, ne filmi yaw??? Eh, hâlâ anlamadıysan anlayışına kurban olayım senin!... (Eh Mad, cevap verecek vaktim yok diye sokuşturmuşsun yine lafları-CEM)

Level@level.com.tr

